
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº5 5€
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
ESPECIAL GENIOS DEL VIDEOJUEGO
¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE LOS GRANDES VIDEOJUEGOS? ¡DESCÚBRELO AQUÍ!
¡SÚPER NOTICIÓN!
PRÓXIMA FUSIÓN ENTRE ENIX Y SQUARESOFT
REPORTAJES
TOKYO GAME SHOW Y JAMMA 2002 A FONDO
NOVEDADES
DRAGON BALL Z BUDOKAI
SUPER ROBOT WARS OG
BATTLEFIELD 1942
AUTOMODELLISTA
METROID FUSION
MARIO PARTY 4
PRIMER VISTAZO A
FINAL FANTASY X 2
ZONE OF THE ENDERS 2
DISNEY SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
¡DISNEY Y SQUARE HACEN MAGIA EN PLAYSTATION 2!
8 414090 202817 00005


Especial Saint Seiya
Minami
聖闘士星矢
¡TODO LO QUE QUERÍAS SABER SOBRE UNA DE LAS SERIES DE MANGANIME MÁS FAM
MANGA
Año 4 - Número Especial 03 - Incluye CD
Minami
PRODUCTO ORIGINAL
LA SAGA DE HADES
PERSONAJES
LA SERIE Y LAS PELÍCULAS
MERCHANDISING
Y MUCHÍSIMO MÁS
聖闘士星矢
ESPECIAL S
Jamás verás
algo
parecido
Incluye CD y doble póster de regalo



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Marí ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan y Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf



INFORMÁTICA

Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

Navidad, navidad, dulce navidad...
Después de esta entrada tan cutre más de uno se habrá llevado la mano a la cabeza (pero no se me ocurría otra cosa o_O).
Bueno, lo cierto es que ya hemos llegado a la fecha más fructífera del año para el sector del videojuego, ya que todas las compañías lanzan un aluvión de títulos para la campaña navideña. Quizás aquí no apreciéis mucho la diferencia, pero en Japón y USA los lanzamientos se disparan que es una barbaridad.
Respecto a este número de **Games Tech**, habéis podido observar que la portada está dedicada a ***Kingdom Hearts***, un juego que quizás no destaque demasiado en calidad técnica, pero tiene el don de enganchar desde al más pequeño de la casa, hasta al más veterano jugador de RPG's. Un claro ejemplo de que la jugabilidad y la adicción prima más que unos potentes gráficos.
Como lo prometido es deuda, en estas páginas podéis encontrar el más extenso reportaje dedicado al ***Tokyo Game Show*** que hayáis podido leer en la prensa nacional. Y no podíamos descuidar el sector *arcade*, también hemos cubierto el 40º ***Amusement Machine Show***, más conocido como ***Jamma*** (nombre de la asociación que lo organiza).
Pero aun así no podíamos quedarnos satisfechos, teníamos que hacer un especial marca de la casa, de esos que a nadie se le ha ocurrido o no ha podido hacer. Después de barajar varios temas, saltó la idea de tocar las raíces de los videojuegos, pero no en el sentido temporal, sino en el de la creación. En este número podréis descubrir quién está detrás de esos juegos tan emblemáticos que no pasan desapercibidos. Para hacerlo más fácil, los hemos clasificado en el aspecto técnico, visual y sonoro (ya veréis a qué me refiero). Si el dossier **Capcom** supuso un trabajo brutal, el de **Genios del Videojuego** no se ha quedado atrás.
Por último, nos vemos en la obligación de hablar de un lamentable suceso. Le debemos estar haciendo perder ventas a cierta revista que no hace otra cosa que invertir sus esfuerzos en intentar desprestigiarnos en lugar de mejorar sus contenidos. No comprendemos este lamentable hecho, ya que desde aquí nunca hemos hecho referencia a dicha publicación. Creemos que hay que intentar mejorar el mundillo de los videojuegos, no destruirlo con envidiosas críticas despectivas hacia la competencia, hecho que, además, denota una falta de profesionalidad. Sea este mensaje captado por el redactor jefe de dicha revista y esperemos que rectifique su vergonzosa postura.

Por ahora, nada más, tan sólo queda desearos... ¡Felices Fiestas!

José Ángel Ciudad y todo el equipo de **Games Tech**

FREE TALK

Después de cuatro números, seguimos aquí para intentar dar lo mejor de los videojuegos. Hemos pensado que éste número tratase de un tema más original, algo que nadie se ha atrevido a hacer, un especial donde podréis aprender y conocer todo lo interesante sobre las figuras más importantes del mundo de los videojuegos hasta ahora. Y vaya, no ha sido nada fácil reunir tanta información en tan poco tiempo (además hemos invertido parte de nuestro tiempo en sacarnos novia T_T).
Por otro lado, yo y las fuerzas especiales andamos muy ocupados, intentando instalar el cuartel general del vicio en Barcelona, por ello en este número no se nos ve el pelo, así que disfrutad de este número de **Games Tech** y yo voy a ver si me paso de una vez por todas el ***Super Robot Wars A***.



RYOFU

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

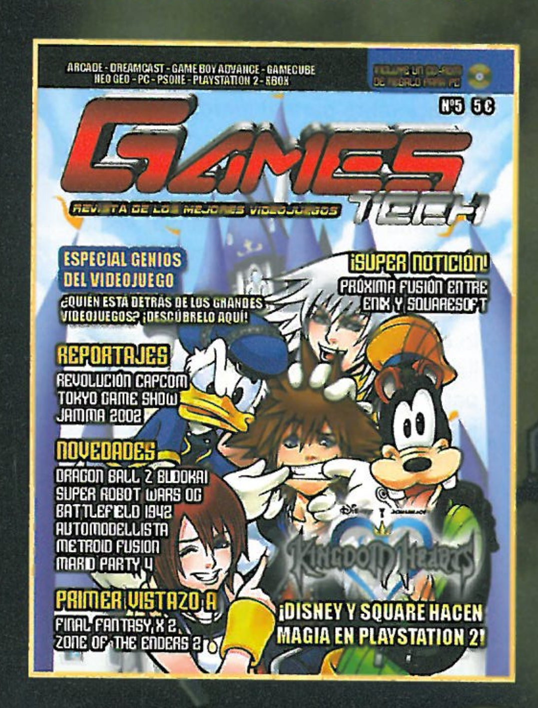
www.gamestonline.com

gamestech@aresinf.com

IRC Hispano > #Gamest

NÚMERO 5

DICIEMBRE - ENERO / 02 - 03





SUMARIO





¡Notición!:
Enix y Square se fusionan





Now on Sale:
Kingdom Hearts





Revolución Capcom:
Capcom se vuelca en GC



Games Tech Special:
Genios del Videojuego





Reportaje:
Tokyo Game Show 2002



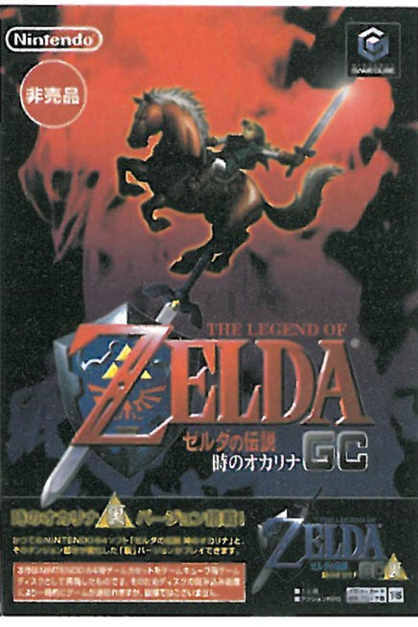
Viejas Glorias:
Juegos de película



Según informaciones del presidente de **Square**, **Yoichi Wada**, ***Final Fantasy Chronicle*** para **GameCube**, no saldrá hasta primavera del año que viene.

La versión japonesa de ***The Legent of Zelda: Wand of Wind*** de **GameCube**, que tiene su lanzamiento previsto para el 18 de diciembre, incluirá la versión mejorada de ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time*** de **Nintendo 64** y también la versión ***Ura***, que era en su origen un juego de **64DD** (**Nintendo 64 Disk Drive**), que fue cancelado por las pobres ventas del sistema.

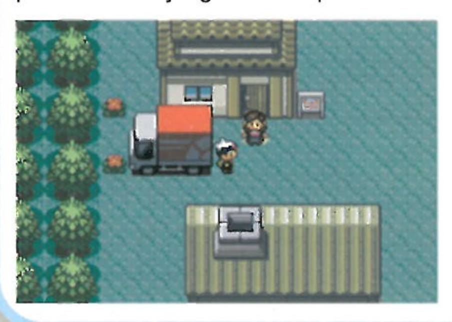




Konami lanzará para **GameCube**, ***Yu-Gi-Oh Falsebound Kingdom*** el 5 de diciembre para el mercado japonés.

Nintendo ha anunciado que sacará al mercado en Marzo del año que viene en Japón, un adaptador para jugar con juegos de **Game Boy**, **Game boy Color** y **Advance** en **GameCube**, con lo que podremos jugar en una pantalla de televisión. El adaptador ira en la parte de abajo de GC y nos permitirá jugar a cuatro jugadores si conectamos 4 **GBA**. Estará disponible en 4 colores.





Bandai ha anunciado el lanzamiento de ***Digimon Battle Spirit*** para **GBA** en USA para enero del 2003. El juego incluirá personajes de las 3 primeras series de animación.

Enix esta desarrollando ***Dragon Quest Monsters III: Caravan Heart*** para **GBA**. El juego incluirá personajes y monstruos de ***DQ7***, con 20 tipos de profesiones. Usará gráficos en modo 7 cuando nos desplacemos en el mapa.





Pokemon Monster Saphire y ***Pokemon Monster Ruby*** ha sido la apuesta elegida por **Nintendo** para volver a hacer caja, 2 millones de ***Pokemones*** han invadido las tiendas de todo Japón, y parece ser que las ventas han dejado muy satisfechos a los padres de Mario.

Final Fantasy Tactics Advance tendrá la nada despreciable cifra de 300 misiones y unas 40 profesiones, el juego estará listo para principios de febrero en el mercado nipón.

Konami ha comentado que están trabajando en un nuevo juego de **GBA** llamado ***Solar*** y que *Hideo Kojima* esta detrás del proyecto. En principio se sabe que es un juego de vampiros y que mediante un aparato colocado en la **GBA** captará la luz del sol.

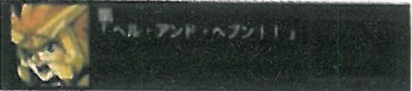
PlayStation 2

Koei anuncia la salida de ***Shin Sangoku Musou 3*** (***Dynasty Warriors 4***), que será programado por **Omega Force**, la misma responsable de las anteriores entregas. Dentro de poco conoceremos nuevos detalles sobre esta nueva entrega.

Enix anuncia ***Dragon Quest 8***, que contará como siempre con los diseños de escenario y personajes a cargo de **Yuji Horii** y **Akira Toriyama**, sin embargo, el equipo de desarrollo será **Level 5**, que sustituye a **Heartbeat**, compañía que se disolvió hace meses.



Banpresto ha anunciado oficialmente la nueva entrega de ***Super Robot Taisen*** para **PS2**, en esta ocasión llamada ***The 2nd Super Robot Taisen Alpha***. El juego incluirá personajes de 21 series de anime diferentes y tiene su fecha de lanzamiento prevista para primavera del 2003.

Playmore ha anunciado que **Metal Slug 3** aparecerá para **PS2** en Japón el 27 de Marzo del año que viene.

Square sacará un disco de expansión para ***Final Fantasy XI***, que se llamará ***FFXI: Vision of Girade***. En este disco se incluirán nuevos monstruos, áreas, invocaciones y nuevos tipos de personajes para escoger.

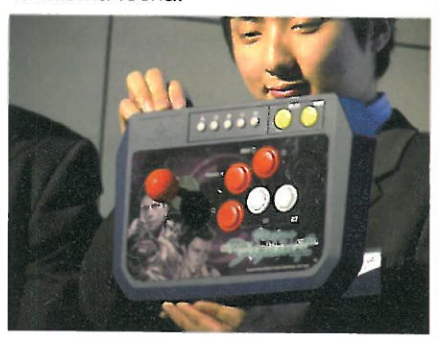


Namco está desarrollando ***Ace Combat 5*** para la **PS2,** de momento no hay fecha decidida para su salida al mercado.

Square ha declarado que espera seguir cooperando con **Disney** después del éxito de ***Kingdom Hearts*** y para celebrarlo editará una versión ampliada en Japón de dicho juego, que se llamará ***Kingdom Hearts Final Mix*** y saldrá a finales de diciembre.

Los fans de ***Metal Gear Solid*** pueden estar tranquilos, ya que **Konami** ha confirmado que la tercera parte esta saga está en camino y que la **Playstation 2** tendrá su versión. Bueno, si no viene el tío **Gates** y suelta un fajo de presidentes muertos (ya sabéis a lo que me refiero).

Sega prepara ***Virtua Fighter 4 Evolution*** para **Playstation 2** para el 13 de marzo del 2003, por 6800 yen. La conversión incluirá muchas novedades respecto a la versión *arcade*. Se añade un modo *Original Quest*, en el que participarás en torneos de ***VF4*** para intentar conseguir ser el campeón nacional. En este modo te encontrarás a los más famosos jugadores. Habrá nuevas técnicas, items y fases nuevas para **PS2**. También estarán los dos nuevos personajes Brad Burns y Gou Himori. Por último los tiempos de carga se acortarán y se mejorarán los gráficos. La compañía **Hori**, tiene previsto sacar un Joystick especial de ***VF4*** en la misma fecha.



El famoso *arcade* de conducción de **Sega** en Japón ***Initial D: Arcade Stage*** aparecerá en **PS2** el 27 de marzo, con el nombre de ***Initial D: Special Stage.***

Sega ha anunciado también una lista de nuevos juegos en su sello **Sega Ages** para **PS2**, todos ellos *remakes* de clásicos juegos de **Master System**, **Megadrive** y **Saturn**. Cada juego se venderá por 2500 yen y muchos de ellos estarán notablemente mejorados como en el caso de ***Phantasy Star.***
Los juegos elegidos serán: ***Phantasy Star. Alex Kidd in the Miracle orld. Gain Ground. Puzzles and Action. Tant R. Virtua Racing. Phantasy Star 2. Phantasy Star 4. Bare Knuckle (Streets of Rage). Bonanza Brothers. Super Monaco GP. Last Bronx.*** Por su parte, ***Space Harrier, Fantasy Zone*** y ***Golden Axe*** serán continuaciones de los arcades.





Sega tiene previsto lanzar ***Panzer Dragoon Orta*** al mercado japonés el 19 de Diciembre. La compañía nipona ha confirmado que hay un modo extra llamado Pandora Box (¿os suena a quienes hayáis jugado a otros ***Panzer***?) que incluirá una colección de vídeos CG de la saga, colección de presentaciones del juego, ilustraciones, la posibilidad de jugar al ***Panzer Dragoon*** original y un modo llamado *Sub Scenario*, que incluye dos minijuegos y un nuevo nivel.

Murakumo, uno de los juegos más interesantes del corto pero intenso catálogo de **Xbox** nos llegará de la mano de **Ubi Soft**, que ha comprado la distribución internacional. En principio se espera que salga en el mercado americano en Febrero del 2003. Esperemos que no tarde mucho más en aparecer por el viejo continente.

El *pack* de **Sega** para **Xbox** en el cual se incluye ***Jet Set Radio Future*** y ***Sega Gt*** ha hecho aumentar la ventas en *USA* y acortan las distancia que la separa de la *PS2.*







Otras noticias

Tenemos nuevos detalles sobre ***Capcom Fighting All Stars: Code Holder***. El juego usara un sistema de impactos que determinara el ganador del combate. Cada luchador tendrá 3 barras de nivel de puntos de impacto. El nivel de super combo vendrá determinado por el nivel de tu barra de puntos de impacto. También se dispondrá de nuevos movimientos como el *Dramatic Counter*, que combina el *Blocking* de ***Street Fighter 3*** y el *Zero Counter* de ***SF Zero***, que te permite bloquear y atacar al mismo tiempo. Se ha incluido un *Finish Move*, una especie de movimiento final demoledor y espectacular.

Sega lanzará en *arcades* el 10 de diciembre ***Virtua Fighter 4 Evolution Version B***, una versión retocada de su *superhit* en recreativas.

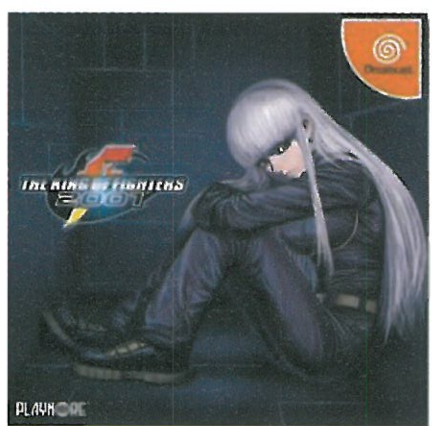
El mes de enero será testigo de la *World Hobby Fair*, una mini feria donde se mostrarán los últimos títulos de compañías como **Capcom**, **Nintendo**, **Namco**, **Sega**, **Konami**, **Sony**...es decir la *creme de la creme.* Esta feria itinerante visita varios lugares de Japón como Tokio, Osaka o Nagoya.

Parece ser que **Sega** continúa con el lastre que le supone arrastrar los malos beneficios de años anteriores y ha decidido que muchos de sus títulos serán multiplataforma, dejando entre ver que habrá menos juegos para **Xbox** que sean exclusivos. Piensan eliminar del catálogo del **Gamecube** los títulos deportivos por sus bajas ventas.

Playmore lanzará en Japón ***The King of Fighters 2001*** para **Dreamcast** el 26 de diciembre. El juego incluirá un nuevo juego tipo puzzle, parecido al mítico ***Tetris***. También se incluirán escenarios nuevos que provienen de antiguos ***KOF***.

El 12 de diciembre los japoneses podrán disfrutar en **PSOne** del juego ***Samurai Deeper Kyo***, basado en una famosa serie de animación de mismo nombre. Desarrollado por **Bandai**, se trata de un juego de lucha a lo ***Samurai Spirits*** con 22 personajes seleccionables.







¡FUSIÓN!

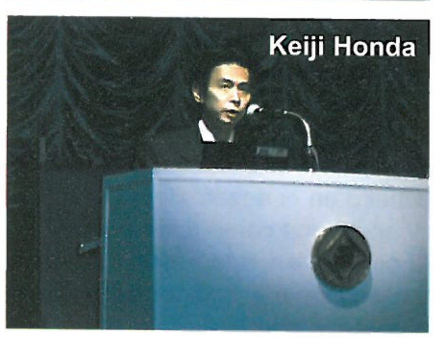
SQUARESOFT + ENIX

*La noticia bomba del año es sin duda el anuncio de la fusión de dos grandes compañías de la talla de **Square** y **Enix**, líderes y rivales en el género de los RPG.*









La fusión se llevará a cabo el 1 de abril del 2003 en Japón, que se llamará de momento ***Square Enix*** (que original). Las dos compañías son sin duda las mejores a la hora de hacer un *RPG*, con sagas multimillonarias en ventas como ***Final Fantasy*** y ***Dragon Quest***. El propósito de la fusión es conseguir más beneficios. Las riendas de la nueva compañía las tendrá **Enix**, siendo el máximo mandatario **Yasuhiro Fukushima** (número 1 de **Enix**), quedándose de presidente **Youichi Wada** (presidente de **Square**) y como vicepresidente **Keiji Honda** (presidente de **Enix**). Las dos compañías no tienen planes de unir ***Dragon Quest*** y ***Final Fantasy***, que serán sagas independientes por sí mismas. La relación con **Sony** no cambiará tras la fusión. Junto a **Namco** apoyarán en el sistema **PlayOnline**.

El nuevo presidente de la compañía, **Youichi Wada** ha mencionado que el resto de compañías implantadas en Occidente, como **Enix América**, **Squaresoft América** y **Europa** se unirán totalmente. De esta manera, la influencia del fracaso de la película de ***Final Fantasy*** será totalmente recuperado. Si nos fijamos en una lista de ventas de varios títulos vemos que **Square** tiene un mercado mayor en USA y Europa, mientras que **Enix** gracias a ***DQ*** domina el mercado Asiático.



Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

Capcom Production Studio 4

"Por un nuevo grito que se oye en la industria del videojuego"
"Por ***Game Cube***"
"Estas palabras describen nuestros primeros pensamientos.
En una industria donde nosotros creamos para divertir y entretener, ¿no sientes una crisis en esta industria, que continúa en regresión respecto a la excitación y nuevos estímulos?
Nosotros creemos que esta regresión en el entretenimiento es solamente el problema y responsabilidad de nosotros, los creadores.
Por esta razón, nosotros creemos que nuestra misión y responsabilidad es crear algo del agrado del jugador.
En un mercado que se ha vuelto prosaico con juegos dependientes de los personajes y secuelas, nosotros, el cuarto estudio de producción de **Capcom**, queremos aprovechar esta oportunidad y presentar 5 nuevos y excitantes juegos para ***GameCube***."




Shinji Mikami

Este es el mensaje traducido del inglés que se puede leer en la página oficial del nuevo equipo de desarrollo de **Capcom** denominado **Studio 4**. El manager general de este equipo no es otro que **Shinji Mikami**, que está dispuesto a sorprendernos con nuevas sensaciones en **GameCube**. Uno de sus objetivos es entrenar a sus discípulos, como él llama, en el arte de crear un juego divertido y excitante. Ahora repasaremos las nuevas sorpresas que **Capcom** nos tiene preparadas.

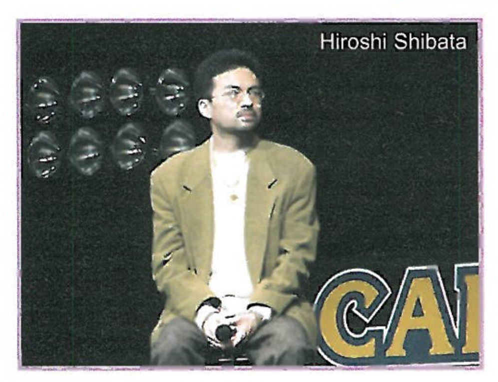
Evil Ryu







Biohazard 4


Hiroshi Shibata

El más interesante y esperado de todos los juegos del **Studio 4** es sin duda, ***Biohazard 4***. Esta vez, el juego será totalmente 3D, como el ***Code Veronica***, pero por supuesto con una mejora gráfica impactante. La historia se desarrollará en el corazón de la compañía Umbrella, y Leon S. Kennedy de ***Biohazard 2*** será uno de los protagonistas. **Hiroshi Shibata,** que se ha visto envuelto en el desarrollo de gran cantidad de arcades 2D de la compañía y en juegos como ***Biohazard 3,*** ejerce por primera vez como director. Su objetivo en esta aventura es que vivamos una experiencia en las más extremas condiciones de supervivencia. El productor es **Hiroyuki Kobayashi**, que ha trabajado en juegos como ***Devil May Cry*** o la saga ***Biohazard*** entre otros.

¡REVOLUCIÓN CAPCOM!

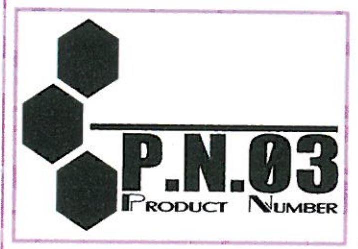
Viewtiful Joe

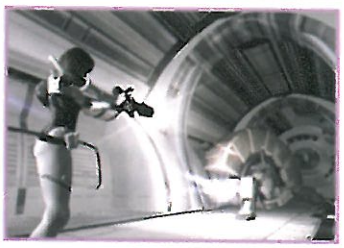





Uno de los títulos de este nuevo estudio es sin duda ***Viewtiful Joe***, un juego que a primera vista nos recuerda un antiguo juego de acción 2D con gráficos 3D, pero que aún se desconoce su estilo y jugabilidad. Los personajes, a primera vista, son supercachondos y según su productor **Atsushi Inaba**, responsable de juegos tan originales como la genial saga de simuladores de juicios de **GBA** conocida como ***Gyakuten Saiba***, contará con geniales y únicas habilidades como acelerar, frenar o hacer un zoom en medio de la acción. El director del juego es **Hideki Kamiya**, que ocupó el mismo cargo en ***Devil May Cry***.

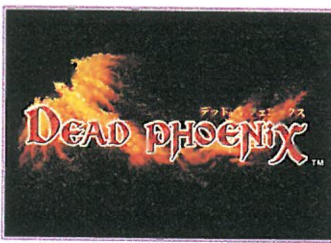
P. N. 03






El tercero de los juegos que presentó el **Studio 4** de **Capcom**, es ***Project Number 3***, en el que ejerce como director el genial **Shinji Mikami**. El juego nos pone en la piel de una asesina a sueldo llamada Vanessa Schneider. Está ambientado en un entorno futurista y cuenta con unos gráficos espectaculares y un desarrollo a lo ***Devil May Cry***, con acción sin descanso. El productor es **Hiroyuki Kobayashi**, del que hay que destacar que colaboró en la saga ***Biohazard,*** la saga ***Dinocrisis*** y ***Devil May cry***.

Dead Phoenix






Otro de los juegos más sorprendentes presentados es ***Dead Phoenix***, un juego de acción a lo "***Panzer Dragoon***", que se desarrolla en los cielos de una isla flotante. En la rueda de prensa de presentación, dejaron claro que el juego es enorme, en un mundo inmenso lleno de enemigos y jefes finales. También se dotará al juego de una sensación de cambio, de que cada vez que se juegue sea distinto. El director del proyecto es **Hiroki Kato**, que también dirigió ***Biohazard: Code Verónica*** y el productor es **Atsushi Inaba**.

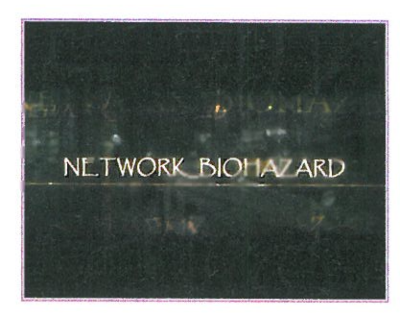
Killer 7






Por último, ***Killer 7***, quizás el juego más sorprendente por su estilo gráfico junto a ***Viewtiful Joe***. Este título se presenta como una aventura de acción, en la que controlaremos a un personaje que sufre un desorden mental y tiene 7 personalidades distintas. Se desconoce aún cómo será el desarrollo de este título que presenta un uso del *cell shadding* sorprendente en su estilo. El director es **Gouchi Suda**, que trabajó en **Human** en juegos como ***Super Fire Pro Wrestling Special***. Como productor nos encontramos de nuevo con **Shinji Mikami**.

¡REVOLUCIÓN CAPCOM!





Por fin nos encontramos con un auténtico pelotazo dentro de los juegos online: ***Network_Biohazard*** viene dispuesto a revolucionar el género multijugador con nuestros zombies favoritos, y suplirá el vacío que tienen los fanáticos de la saga encabezonados en no comprar una **Game Cube**.

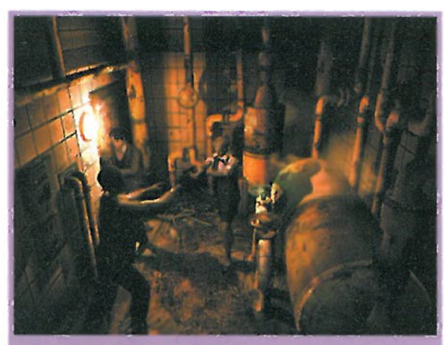
BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com

Network Biohazard

Vuestra saga de terror favorita pronto romperá con las fronteras del juego casero para entrar en la red de redes, gracias a un juego que no dejará indiferente a nadie. Con la sobrada experiencia de **Capcom** en el terreno online (recordad todos los juegos de lucha que soportaban el juego online para **DC**) se está preparando un capítulo aparte de la archiconocida saga de zombies,en la cual deberemos de escoger entre uno de los personajes principales e intentar sobrevivir al horror. Algunos de los personajes que podemos manejar son mercenarios, policías del RPD que no llegan al nivel STARS e incluso civiles, de los cuales podremos montar un equipo de máximo cuatro jugadores. Estos jugadores se encontrarán muchos personajes no seleccionables con los que interactuar (como por ejemplo, Ada en ***RE2***). Con lo cual, tendremos una aventura que finalizar en equipo, recorriendo otra vez las fastuosas calles de Racoon City y diversos escenarios de ***Resident Evil 2***, que harán que nos emocionemos cada vez que veamos algún escenario recordado por todos, como el laboratorio principal de la compañía blanquiazul. A nivel técnico, sólo teneis que echarle un vistazo a las imágenes: no parece un juego de **PS2** con semejante detalle técnico. **Capcom** ha anunciado que el juego es en *3D*, aunque se espera que algunos escenarios sean bidimensionales, sobretodo viendo la calidad que alcanzan algunos. Para finalizar, mencionar que en Japón y EEUU se podrá jugar con banda ancha o modem, mientras que en nuestro territorio es toda una incógnita incluso su aparición, ya que **Sony** anunció que sólo pondrá a disposición nuestra una conexión de banda ancha, la cual cada día se retrasa más.







*Si realmente se consigue este detalle gráfico, **Capcom** llevará nuestras **PS2** realmente lejos...*



*¿Recordáis el laboratorio de **Resident Evil 2**? Esto nos da una idea de cómo sería un remake de este grandioso juego.*

¡REVOLUCIÓN CAPCOM!

Capcom prepara un auténtico aluvión de juegos para este final e inicio de año, dos de los más destacados y esperados son ***Chaos Legion*** para **PS2** y ***Onimusha Tactics*** para **Game Boy Advance**.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es





Chaos Legion

Chaos Legion es el nuevo "action rpg" de **Capcom** para **PS2,** muy al estilo de ***Dynasty Warriors 3*** y ***Sword of the Berseker***. En este juego nuestro personaje durante las batallas podrá invocar las legiones, un tipo de bestia invocada, con varios tipos de habilidades. También podremos entrenar estas legiones para distintos propósitos. El juego está basado en una novela de género fantástico. El personaje principal es Seig Wahrheit y su rival Victor Delacroix, su mejor amigo (ambos con el poder de invocar las legiones). Otros dos personajes son Alicia Rinslet -que tiene la habilidad de purificar la oscuridad y destruir a Victor-, y el otro personaje es Sicla Rivier -una hermosa chica que perdió la vida 3 años antes en un incidente y de la que Seig y Victor están enamorados-. ***Chaos Legion***, al igual que ***Onimusha 2***, tendrá los diálogos doblados en su versión japonesa por famosos actores del país.







Onimusha Tactics





La saga de uno de los títulos más vendidos de **PS2** en todo el mundo, debuta con un nuevo título y desarrollo para **Game Boy Advance**. El nuevo ***Onimusha Tactics*** será un juego de estrategia al más puro estilo japonés. El argumento estará basado en ***Onimusha 2*** y el juego contará con todos los personajes que aparecieron en la versión de **PS2.** En cada fase se podrán adquirir piedras preciosas, que se usarán para crear todo tipo de objetos. El protagonista principal Juubei Yagyuu, y tendrá la posibilidad de subir su nivel absorbiendo con su espada los espíritus de los enemigos derrotados.

COBERTURA TOKYO GAME SHOW 2003

Durante los pasados días 20, 21 y 22 de septiembre se celebraba en el Makuhari Messe situado en Chiba, Tokyo, la primera edición anual del famoso **Tokyo Game Show**, y digo primera, porque era el primer año en el cual pasaba de ser bianual a anual, dejando sólo la edición de otoño.



Para este **Tokyo Game Show** se daban a conocer nuevos títulos de la gran mayoría de las compañías del mundillo, y digo la mayoría, porque como todos sabréis había una gran ausente, **Nintendo**, que apostaba por su ***Pockemon Festival*** el verano anterior.
Las compañías a destacar en mi opinión fueron el grupo **Konami** (la propia **Konami**, **Hudson**, **Genki** y **Takara**), **Sega** (con un stand enorme simulando un estadio en el cual se presentaban todos sus nuevos lanzamientos para todas las plataformas), **Capcom** (con unas secuelas la mar de apetitosas y alguna novedad no menos suculenta) y, cómo no, la últimamente omnipresente **Microsoft**, la cual montó uno de los stands más grandes del **TGS** para presentar el **Xbox Live** al publico nipón.
A lo largo de este reportaje quiero dejar plasmado el espíritu del **Tokyo Game Show** y, aunque según las malas lenguas, haya quedado relevado por el **E3**, en mi más modesta opinión deciros que no podrán robarle el espíritu que siempre ha tenido y que recemos que siempre continúe, porque el día que este desaparezca será el principio del fin del mundo de los videojuegos que conocemos hoy por hoy.
Sólo me queda daros la bienvenida a este gran espectáculo, y apuntarme al eslogan que la organización dio a este año: "PLAY IS IN OUR DNA" (Jugar está en nuestro ADN).













ZER0SITH & FRIENDS



Uno de los stands que más me interesaba visitar era el de **Capcom**, ya que presentaba grandes y jugosas novedades, sobre todo *Survivals Horror* que tanto nos gustan a la mayoría.
Esta edición se presentaba de lo más jugosa, y no es para menos, ya que **Capcom** lanzaba secuelas y algunas novedades esperadas por todos.

Empezaremos por una de sus sagas con más seguidores de los últimos tiempos, nos referimos ni más ni menos a ***Biohazard (Resident Evil)***, poniendo a disposición de todo el público asistente una *Demo* de la presecuela llamada ***Biohazard 0*** para **NGC** (donde conoceremos los inicios de la saga). Como grandes novedades tenemos el sistema en el cual nosotros controlaremos a un personaje y la máquina controlará a nuestro compañero en algunas escenas.



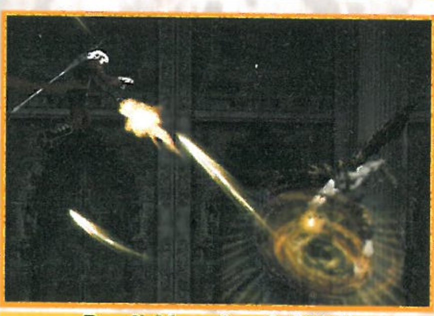


Otra de las grandes novedades es la segunda entrega de un juego que ha dado muy buen resultado, me refiero a ***Devil May Cry 2*** para **PS2** (aunque con pocas novedades: se han introducido nuevas armas, nuevos golpes y un nuevo personaje femenino llamado Lucia).

Y ahora vamos a uno de los títulos que más me sorprendieron del *TGS* de este año, este no es otro que ***Red Dead Revolver*** otro título más para **PS2**, un juego basado en los espagueti western de toda la vida con una ambientación de lo más lograda. Técnicamente este juego usa una vista en tercera persona y se controla con los mandos analógicos, el izquierdo para el movimiento y el derecho para apuntar, y usando los Rs y Ls para disparar, recargar, fijar objetivos, rodar por el suelo, etc. Después de tener la opción de probarlo, creo que estoy en la situación de decir que es uno de los destacados de este *TGS*.



Devil May Cry 2 (PS2)



Devil May Cry 2 (PS2)



Biohazard 0 (GC)



Biohazard 0 (GC)



Biohazard 0 (GC)



Red Dead Revolver (PS2)



Red Dead Revolver (PS2)



Siguiendo con los lanzamientos de **Capcom** pasamos a una saga conocida por todos los fanáticos de los *RPGs*, el odiado por unos y venerado por otros***, Breath of Fire V: Dragon Quarter,*** del cual no comentaré nada, porque ya pudisteis leer su respectiva *preview* en un número anterior.

Y para **PS2,** uno de los juegos que mejor sabor de boca me dejaron después de probarlos, ***Clock Tower III***. **Capcom** haciendo uso de una de las licencias que adquirió, saca a la luz la secuela de uno de los *Survivals Horror* menos apreciados, pero después de jugar unos minutos con él, os puedo asegurar que este título dará mucho que hablar debido a su brutalidad y ambientación, con una de las intros más bestias que he visto hasta el día de hoy. Y para el que no conozca la saga, que sepáis que controlaréis a una jovencita que no lleva arma alguna y su única salvación es correr lo más rápido posible.

Dejando de lado a la **PS2** por el momento, nos iremos a uno de los pocos lanzamientos de **Capcom** para la portátil de **Nintendo** y aquí aparece un juego que es muy probable que no llegue a ver la luz en nuestro país, pero que por su originalidad merece ser comentado, su nombre ***Gyakusay II,*** un juego en el que somos abogados y nuestra misión ir ganando caso tras caso.

Y por último, hablaremos de ***Capcom Fighting All Star***, que aunque sea para *arcade*, también pudimos probar en este TGS. Con un entorno gráfico y una jugabilidad muy parecida ***a Street Fighter EX***, creo que es un juego algo desfasadillo comparándolo con juegos *3D* más actuales, eso sí, con la jugabilidad que sólo las grandes compañías como **Capcom** saben darle.



Dragon Quarter (PS2)



Dragon Quarter (PS2)



Clock Tower 3 (PS2)



Capcom Fighting All Stars (PS2)



Clock Tower 3 (PS2)



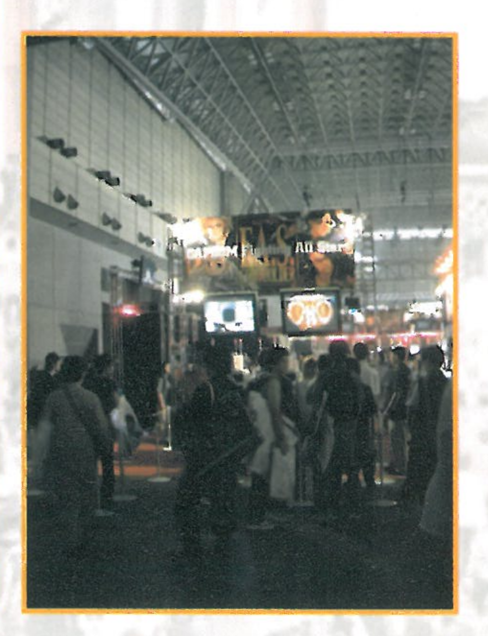
Capcom Fighting All Stars (PS2)



Gyakusay II (GBA)



Capcom Fighting All Stars (PS2)

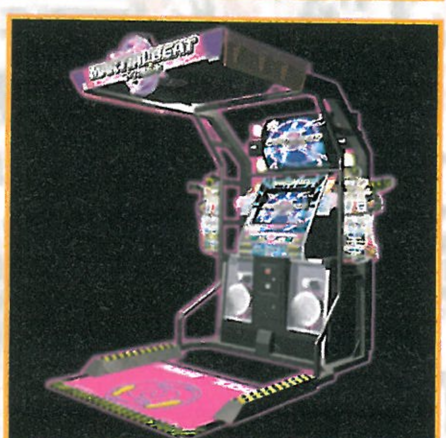




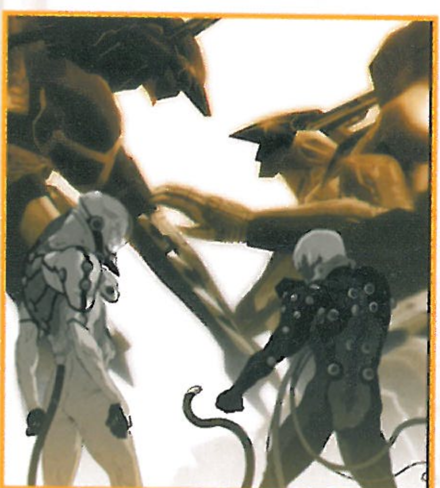
Konami es una de las compañías más en forma del momento y eso se demostraba en el tamaño del stand y en la cantidad de novedades que para los diferentes sistemas presentaba.
La gran beneficiada en cuanto a títulos se refiere, es sin lugar a dudas **PS2**, ya que la gran mayoría secuelas de sagas de éxito han ido a parar a sus manos.

Empezaremos con ***Anubis: ZOE 2***, del cual no contaré nada, ya que en este mismo número podéis ver un completo reportaje de **Evil-Ryu**. Siguiendo en esta línea entramos de nuevo a ***Silent Hill*** con la tercera entrega de uno de los *Survival Horrors* de más éxito, y no es para menos, ahora nos encontramos con el control de **Heather**, sí una chica, la cual deambulará por la tétrica ***Silent Hill***.

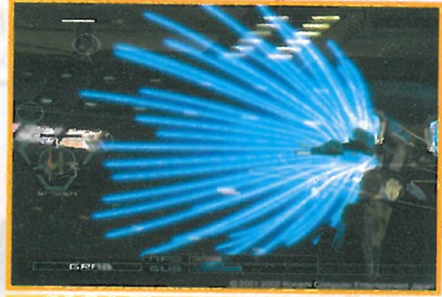




Y otra vuelta de tuerca... y es que parece ser que **Konami** explotará ***MG*** hasta la saciedad, ***Metal Gear Solid 2: Substance***, con algunas novedades, las más jugosas son el conocido *VR training* y el modo *skater*, en el cual haremos piruetas sobre nuestra tabla de skate a lo largo de los escenarios del juego.
El último título para **PS2** es ni más ni menos que ***Shin Contra***, saga la que vuelve a estar de enhorabuena, porque aunque no tenga exactamente el mismo espíritu de los grandes ***Contra***, sí que se acerca bastante y más viendo lo que se hizo en las versiones de *32 Bits*.
Y una de las novedades que más me atrajo por su espectacularidad fue un título para **PSX**, un juego de **BEMANI** que constaba de 4 sensores de movimiento: 2 para los brazos y 2 para las piernas. Debemos seguir unas luchas al ritmo que se nos vaya indicando, claro está, siguiendo el ritmo de la música, que para eso es un juego **BEMANI**.


ZOE 2 The 2nd Runner (PS2)

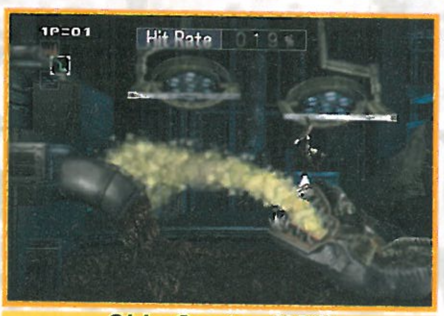



ZOE 2 The 2nd Runner (PS2)


MGS 2 Substance (PS2/XBOX)


Silent Hill 3 (PS2)


Silent Hill 3 (PS2)



Shin Contra (PS2)


Bomberman Jetters (PS2 / GC)


Cy Girls (PS2)


Cy Girls (PS2)


Shutokou Battle 01 (PS2)


Shutokou Battle 01 (PS2)



Konami hizo gala de sus nuevas adquisiciones, el llamado **Konami Group** que consta de nada más y nada menos que de **Genki**, **Hudson** y **Takara**. Todas ellas presentaron juegos muy dispares.

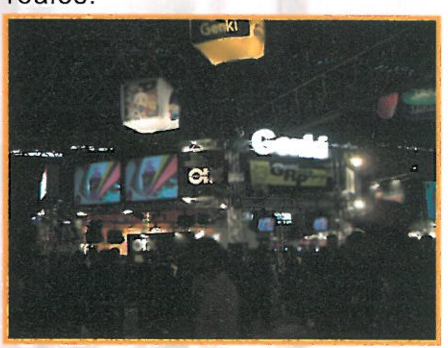
Empezaremos por **Hudson** y su incombustible saga ***Bomberman***, y es que ésta no podía hacerlo de otra manera que sacando este clásico para **PS2** y **NGC**. Basada en la serie de TV con el mismo nombre, ***Bomberman Jetters*** recupera el clásico de **Hudson**, en el cual las bombas tendrán un papel muy importante como es de costumbre, aparte de diferentes poderes como lava, viento, agua, etc. Un juego hecho totalmente en *3D* pero con el cual podremos jugar los competitivos *multiplayer* en *2D*.

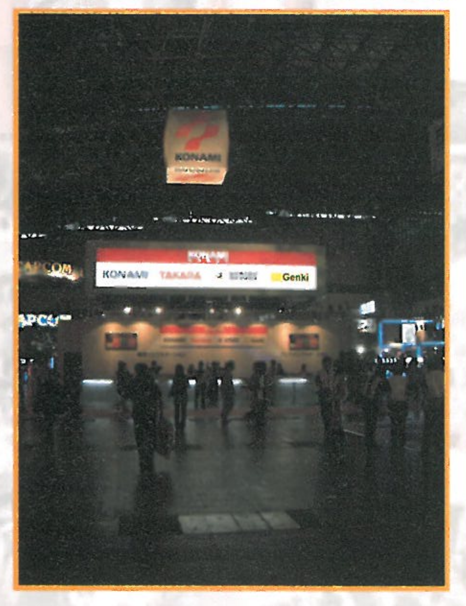
Takara, por su parte, presentó para PS2, ***Cy Girls*** un juego de acción *3D* basado en una colección de figuritas que la misma compañía distribuye. El argumento trata de 2 heroínas que en un futuro no muy lejano se encargan de resolver diferentes misiones viajando a través de un mundo virtual (y poco más se sabe de este titulo, podéis juzgar vosotros mismos por las imágenes).

Y la última componente del grupo es la que tiene uno de los juegos de coches que más me gustan, ***Shutokou Battle 01*** para **PS2** (***Tokyo street racer***), el juego de carreras nocturnas por las autopistas de Japón. En esta entrega por fin cuentan con las licencias oficiales de las productoras de vehículos niponas, así que ya no tendremos que ver esos coches con nombres y símbolos camuflados como nos tenían acostumbrados. El otro plato fuerte es que las autopistas son totalmente reales.







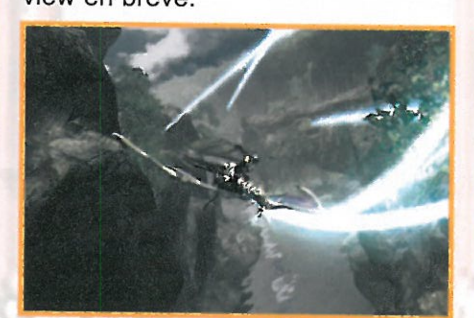


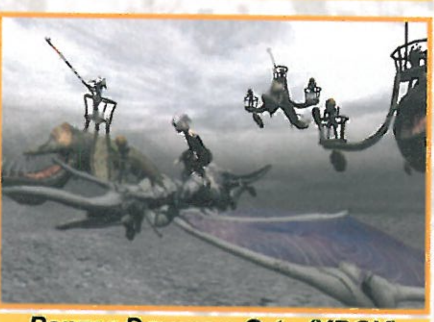
SEGA

Cual ave fénix se presentaba **Sega** en este TGS, presentando títulos muy jugosos para gran parte de formatos, y con un stand de los más llamativos de todos, con forma de estadio de béisbol, en el centro del cual había una pantalla gigante donde presentaban su extenso catálogo.
Empezamos con **XBOX** y sobresaltando 2 de los juegos que para mí eran lo mejorcito del TGS. Primero ***The House Of The Dead III***, uno de los juegos de pistolas más famosos. Pero el que se llevaba la palma era sin duda ***Panzer Dragoon Orta***, uno de los destacados de esta edición, y no es para menos, ya que es sin duda uno de los juegos más adictivos que se nos viene encima.
Pasando a **PS2** os diré que de esta consola sólo comentaré un solo juego, pero qué juego... ***Shinobi***, sin lugar a dudas un juego que desprende espectacularidad por los cuatro costados y es que ver el renacimiento de este héroe, y además con sus características aumentadas es un gozo para todo fan de los videojuegos. Entre otras cosas veremos al protagonista subirse y correr por las paredes, desaparecer, lanzar shurikens, etc. Y no os perdáis el efecto del pañuelo que lleva al cuello, impresionante.
Ya para **NGC** la adaptación de uno de sus últimos éxitos, ***Phantasy Star Online 1* y *2***, y es que para la grande de **Nintendo**, **Sega** ha preparado un pack con las 2 entregas de su *RPG online* añadiéndole algunas novedades, la más interesante de todas el poder jugar 4 *players* a la vez en red con una sola consola y conexión. Qué detallazo.
Además de ***PSO*** también para **NGC** presentaron ***Sonic Megacollection***, que incluye la mayoría de títulos en los que el famoso erizo azul es protagonista.
Y por último, pudimos ver la segunda entrega de ***Sonic Advance*** para **GBA**. Del cual podréis leer una preview en breve.






Panzer Dragoon Orta (XBOX)


Panzer Dragoon Orta (XBOX)


The House of the Dead 3 (XBOX)


Shinobi 2 (PS2)


Phantasy Star Online 1 & 2 (GC)



Sonic Advance 2 (GBA)



Sonic Megacollection (GBA)


Final Fantasy Tactics Adv (GBA)


Unlimited Saga (PS2)


Star Ocean 3 (PS2)


Shin Megamitensei III (PS2)


Tales of Destiny 2 (PS2)

En esta edición se presentaron bastantes *RPGs* de las compañías más importantes del sector, así que os haré un pequeño recorrido por los que me parecieron más interesantes.

SQUARE

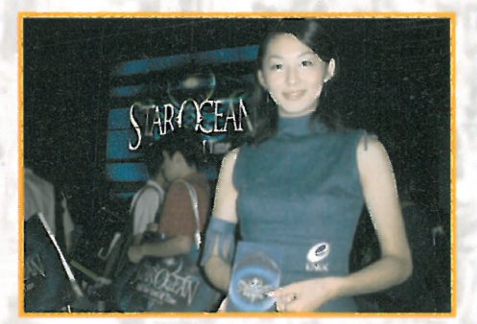
Una de las compañías que más títulos de este género aportó fue **Square**, pero sólo destacaremos 2. El primero es un *remake* para **GBA**, ***Final Fantasy Tactics***, una de las entregas más buscadas por los coleccionistas (ahora para una portátil). Un título de estrategia con el que podremos disfrutar horas y horas.

Y el segundo es ***Unlimited Saga***, juego con una mezcla de *2D* y *3D* en los escenarios, *3D* en las batallas y una técnica gráfica que hace parecer que todo sea parte de una película de dibujos animados.



ENIX

Enix atacaba con un stand dedicado a un solo juego, y no es para menos, ya que es uno de los títulos más esperados por los consumidores de *RPGs* japoneses, hablo *de* ***Star Ocean Till The End Of Time***, del cual pudimos ver un *tráiler* espectacular en una pantalla gigante y que pocos detalles tenemos hoy por hoy.



Atlus ponía su granito de arena en el sector con ***Shin Megamitensei III Nocturne*** para **PS2**, del cual

ATLUS

destacaré el diseño de los personajes y los bonitos trajes que llevaban las azafatas de la compañía, simulando un tatuaje tribal en sus espaldas como el que luce el protagonista en el juego.

La saga ***Tales*** es una de las más



namco

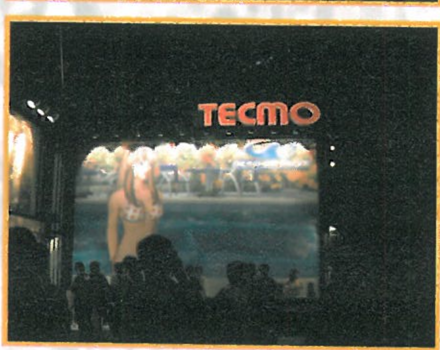
exitosas en Japón, y claro está que **Namco** no iba a dejar escapar este chollo, así que presentó una entrega para **PS2** y otra para **GBA**. Para la primera ***Tales Of Destiny 2*** (el verdadero), del que pocos detalles sabemos, solamente que ocurre 20 años después de la primera entrega y que los protagonistas, uno masculino y otro femenino se llamarán **Kyle** y **Lyla**. Técnicamente mantendrá el entorno *2D*, exceptuando el mapa, que será en *3D*. Y para la portátil... ***Tales Of World***, del que ya pudisteis leer una *preview* mia en números anteriores.



TECMO

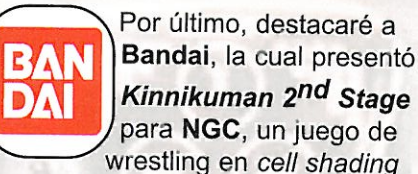
En esta página resaltaré otros títulos que han dado o que darán que hablar. Empezaré por **Tecmo**, la cual presentó 2 títulos, uno para **XBOX** y otro para **PS2**.
El de **XBOX** ya os lo podréis imaginar, ***Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball***, un título conocido por todos. Por todos son conocidos los atributos de las componentes de esta saga, pues bien, **Tecmo** ha querido aprovechar el tirón de sus chicas para hacer un juego en el cual poder mostrarlas en bikini, así que qué mejor que un juego de voleibol. Como curiosidad, os comentaré que en Japón será obligado mostrar el DNI para adquirir este título.
El otro título de **Tecmo** es otro resurgir de un héroe **ZHN** protagonista de ***Rygar***; uno de los arcades más famosos de todos los tiempos vuelve al panorama con una aventura *3D* en la que tendrá que dominar su escudo mejor que nunca.





Sammy

Sammy presentaba ***Guilty Gear XX*** para **PS2**, un juego *2D* a la vieja usanza en el cual se pueden hacer combos de vértigo. También debemos destacar sus personajes en alta resolución y sus coloristas escenarios.



Por último, destacaré a **Bandai**, la cual presentó ***Kinnikuman 2nd Stage*** para **NGC**, un juego de wrestling en *cell shading* que enfrenta a personajes de la primera y la segunda entrega de esta fantástica serie desconocida para un buen número de personas de este país.





Guilty Gear XX (PS2)



Guilty Gear XX (PS2)



DOA Xtreme Volleyball (XBOX)



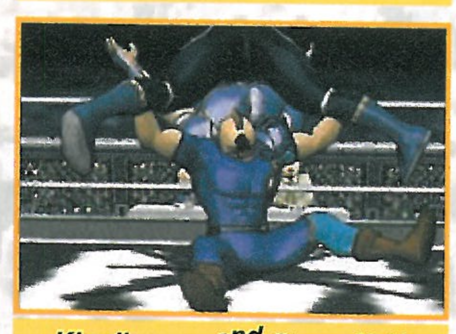
DOA Xtreme Volleyball (XBOX)



Rygar (XBOX)



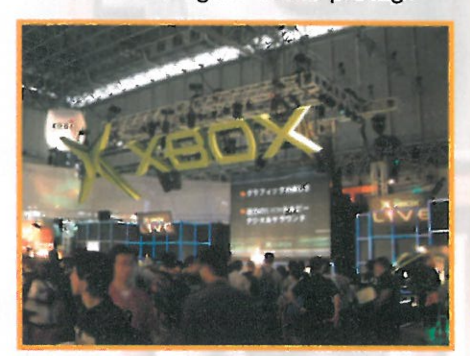
Rygar (XBOX)



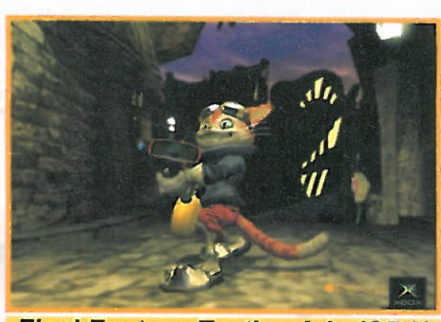
Kinnikuman 2nd Stage (GC)

Microsoft

Microsoft sigue con su campaña de inversiones multimillonarias en el país del sol naciente y en este *TGS* no iba a ser menos (y esto lo pudimos comprobar viendo su stand, uno de los más grandes de esta edición). Todo ello para la presentación en Japón del ***Microsoft Live,*** con el cual podíamos jugar a distintos juegos en red en distintas consolas repartidas por todo el stand. Y la otra gran apuesta de la empresa americana era ***Blinx***, un plataforma *3D* con un gato como protagonista con el mismo nombre que el juego. **Blinx** trabaja en la fábrica del tiempo y esta será una de las novedades que aportará el juego, podremos manejar el tiempo a nuestro antojo. En la campaña publicitaria de este juego se podía leer: "Tiembla Mario", ahí queda eso, cada uno que piense lo que quiera.







Final Fantasy Tactics Adv (GBA)



Unlimited Saga (PS2)

TELEFONÍA

Una de las nuevas maneras de distribución de videojuegos en Japón son los juegos de teléfono móvil, usando un soporte *Java* podemos descargarnos juegos y almacenarlos en la memoria de nuestro terminal.
En esta edición, las compañías de software se empezaron a subir al carro y a presentar algunos de sus grandes clásicos. Así pues pudimos contemplar y probar juegos de la talla de ***Gradius***, ***Goemon***, ***Nemesis***, ***Choro Q***, ***Wonder Boy***, etc., todos ellos del **Grupo Konami**, el cual es el que más se ha involucrado en el tema, aunque otras empresas como **Taito** o **Namco** también presentaron algunos de sus clásicos.
Este es un sistema a tener muy en cuenta para un futuro, ya que puede convertirse en un estándar para las consolas portátiles.

















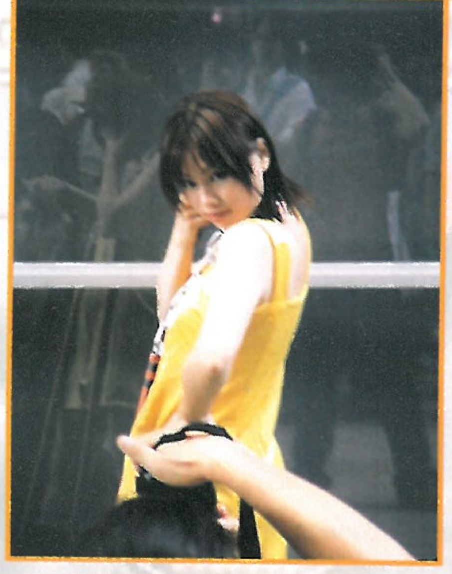
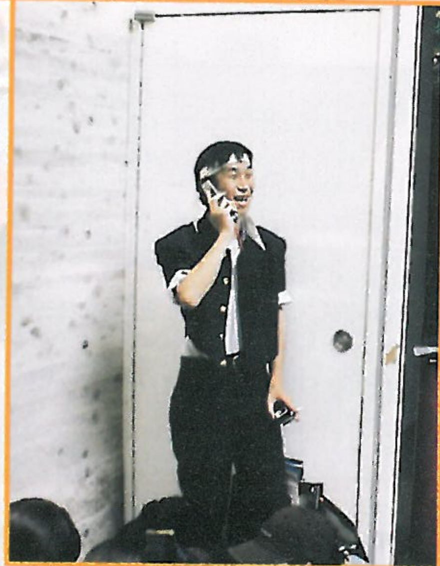
VARIOS

En esta última página os quiero explicar un poco el resto de actividades que se celebran en el **TGS**. Entre pabellón y pabellón pudimos ver a decenas de japoneses que disfrutan del *Cosplay* y se disfrazan de sus héroes o heroínas favoritas sólo por narcisismo, es decir, para que la gente les haga fotografías y nada más, ya que en el **TGS** no se celebra ningún tipo de concurso ni nada.
También había una zona infantil y una zona de tiendas donde comprar merchandising de las compañías.

Como resumen final, me gustaría aclarar algunos puntos, y es que seguro que os habréis dado cuenta que faltan tanto compañías como juegos, pero es algo muy sencillo de explicar, en un total de 10 páginas he tenido que comprimir una visita a uno de los sitios que hay que ir para saber lo que allí se cuece, es muy fácil que sigáis el **TGS** por cualquiera de las cientos de webs que se dedican a este mundillo y que están a la última en cuanto a noticias, pero el espíritu que allí se respira es inexplicable, por muchas fotos que veáis o muchos reportajes que leáis el **TGS** hay que vivirlo y espero que todos los que habéis leído mi modesto reportaje algún día podáis coger un avión y asistir a este espectáculo por vosotros mismos.
También quería agradecer a mis acompañantes *Lars* y *Manjimaru*, gracias a este último pudimos conseguir los pases de prensa, un saludo para los dos.

21/09/02
Tokyo Game Show
Makuhari Messe
Tokyo, Japan

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com

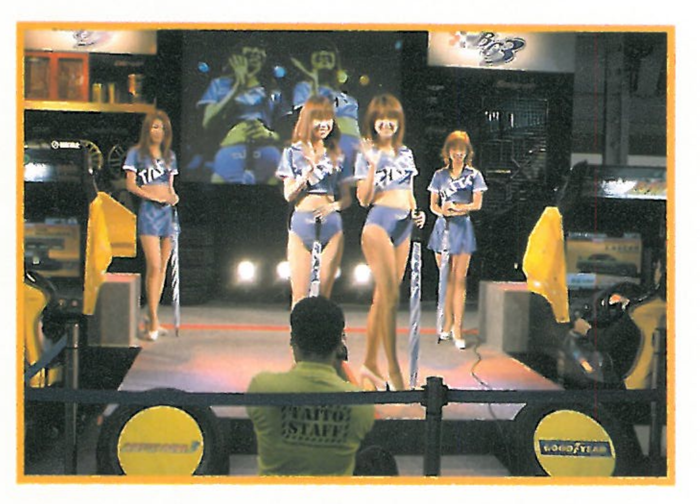







ARCADE SHOW JAMMA





La edición de este año del *Jamma*, feria japonesa de recreativas donde los siempre afortunados japos pueden probar todas las novedades arcades antes de que lleguen a los salones nipones, nos ha enseñado la placa *Chihiro* de **Sega**, un hardware basado en la **Xbox** con el cual pueden programar recreativas y luego crear una conversión perfecta para la consola doméstica de **Gates**. Algo así como hizo **Sega** con la **Dreamcast** y la placa **Naomi,** pero esta vez se ha hecho al revés. Quizás sea una buena estrategia de marketing para poder darle un impulso a las ventas de **Xbox** debido a la gran cantidad de salones que existen por todo Japón.



De momento el primer juego que la usará será ***The House Of The Dead 3***, y posteriormente el más que posible nuevo título de las series ***Out Run***, ya que **Yu Suzuki** ya ha hablado más de una vez de él.

La placa **Triforce** también debuta en el *Jamma* y es el mismo caso que la placa *Chihiro* pero con el hardware de la **Gamecube** de por medio. El primer juego adaptado es la versión de ***Virtua Striker 3 2002*** que ya apareció en *GC* y que ahora los japoneses podrán viciarse de lo lindo en los salones recreativos, ya que es un título de lo más jugado en Japón (por algo será).





Ya entrando en los arcades presentados, en lo que respecta a **Sega,** mostró ***Initial D V2,*** su recreativa de coches-manga (no confundir con el concepto ***Automodellista***) un juego de ligar y hacer carreras basado en un manga de culto en Japón, fue la recreativa que más éxito tuvo.

Capcom Fighting All Stars es la última recreativa de **Capcom** de lucha *VS* basada en un entorno 3D, en la cual nos presenta un elenco de luchadores de lo más variado; como el título indica, se encuentran luchadores de la talla de **Ryu**, **Chun-Li**, **Nash** (***SFZ***), **Alex** (***SF3:Third Strike***), **Batsu** y **Akira** (***Rival Schools***), **Mike Haggar** y **Poison** (***Final Fight***), **Strider Hiryu** (***Strider***) y, cómo no, algún personaje nuevo: **D.D** , **Rook**...



La placa usada en este caso es una **System 246** y no una **Naomi** como todos esperábamos, esto nos lleva a pensar en una conversión directa para **Playstation 2**, el único problema que encontramos es que los gráficos estarán a años luz de ***Virtua Fighter 4*** y a años luz al cuadrado de ***Dead Or Alive 3***, esperemos que por lo menos sea muy jugable como nos tiene acostumbrados **Capcom** ¡¡¡qué morbo poder jugar con **Poison**!!!...

CFAS usará 5 botones, 2 para puñetazos y 2 para dar pataditas, el quinto botón será para escaparse del contrario y realizar *counters*.



Sammy presentó su nueva placa arcade llamada *ATOMISWAVE* basada en la arquitectura de la **Dreamcast** con la posibilidad de usar un módem de 56K o banda ancha y un sistema con el cual cambiando la *ROM* se puede cambiar de juego, de momento no se sabe nada de ningún *Guilty Gear* nuevo para dicha placa, ya que los cuatro juegos que se presentaron fueron un juego de fútbol llamado ***Premium Eleven***, uno de pistola de luz: ***Sport Shooting USA***, uno de carreras: ***Maximum Speed*** y un *action shooter* llamado ***Dolphin Blue***.
En cuanto a **Taito** sólo un par de recreativas, ***Playboy Pinball*** (sobran los comentarios) y la versión tropocienta del ***Puzzle Bobble***.





Konami hizo su apuesta con ***World Combat*** una recreativa bélica con ametralladoras a lo ***Operation Wolf*** pero sin estar las ametralladoras fijas, en la que toda la familia puede dar tiros sin descanso, ya que acepta que 4 jugadores tomen partido, y como no podía ser de otra manera, se presentó ***Beatmania DX 8thstyle*** y, por último, ***World Soccer Winning Eleven Arcade Game***, la recreativa basada en la famosa serie deportiva para consolas domésticas.

Otro arcade que presentaron fue ***The King of Fighters 2002*** de **Playmore**, la nueva entrega de la saga que recopila personajes de los anteriores ***KOF***.

En fin, una nueva edición, la número 40, la cual ha pasado como un evento normalito, ya que no ha habido muchos títulos rompedores como en otros años, lo mejor del evento: las nuevas placas recreativas que auguran una gran cantidad y calidad de títulos en un futuro muy próximo; y como dato curioso, el anuncio de **Sega** de crear otra placa recreativa más potente que *Naomi* 2 y *Chihiro*, ¿hasta dónde podrán llegar estos genios?.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com













*En el stand de **Banpresto** sólo mostraban sus novedades en merchandising.*



Otro juego de la serie Bemani. ¡Nunca se acaba!



La placa **Chihiro**, que parece el condensador de fluflo de ***Regreso al Futuro***



Los rumores eran ciertos, la continuación de ***Final Fantasy X*** *era algo que muchos veían venir. Por primera vez en la saga, la historia continúa...*

Que nadie confunda este juego con la doceava entrega de ***Final Fantasy***. Como indica ese "***X-2***", nos encontramos ante la extraña, aunque a la vez predecible, segunda entrega de ***FFX***. Extraña por el hecho de que ningún ***FF*** ha tenido una continuación directa de la historia, pero predecible al ver el vídeo adicional de ***FFX International*** (sí, ese final que inexplicablemente no incluyeron en la versión PAL) llamado ***Final Fantasy X: Another History***.

Lo primero que nos impacta es Yuna, no porque ahora sea ella la protagonista principal, sino por el nuevo look que ostenta. Y es que parece que ha dejado de ser la inocente invocadora, para dejarnos ver una faceta suya más agresiva, cambiando su vara por dos pistolas y efectuando movimientos al más puro estilo ***Matrix*** (cuando veáis el vídeo que incluimos en el CD, veréis a qué me refiero...).

Junto a Yuna, estará Rikku (quien lucirá un aspecto mucho más provocativo) y un misterioso tercer personaje femenino.

Square ha decidido hacer cambios en el sistema de juego. De momento está confirmado que Yuna podrá saltar y escalar, concediendo así al juego un toque de "aventura plataformera", en el que posiblemente necesitemos de nuestra habilidad con el salto para alcanzar lugares recónditos. En cuanto al sistema de batalla, tan sólo han soltado que gozará del "*Active Battle*", ahora bien... ¿En qué consistirá? (nos suena a las épocas del *Active Battle* de ***FFVI*** y ***Chrono Trigger***).

De momento, parece ser que algunos escenarios de ***FFX*** repetirán en su segunda parte, aunque también habrá localizaciones nuevas, como el reconstruido pueblo de Kilika y un nuevo castillo.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com


SALTANDO!

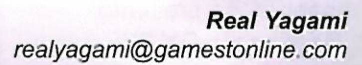

ESCALANDO!





HISTORIA

Han pasado dos años desde la derrota de Sinh a manos de Yuna y sus guardianes. Desaparecida la prohibición de usar máquinas impuesta por el dogma de Yu Yevon (no "la religión de Ebon" ^_~), estas comenzaron a ser usadas por todo el mundo de Spira, gracias a lo cual comenzó a evolucionar rápidamente. Yuna y Rikku parten en busca de la persona que vieron en la esfera que Rikku les mostró, persona que podría ser Tidus.







*La segunda entrega de **Zone of the Enders** saldrá al mercado japonés a principios del año que viene y promete mucha más acción, variedad y, sobre todo, una historia más intensa.*

ZONE OF THE ENDERS
THE 2nd RUNNER



El primer ***Zone of the Enders*** dejó un regusto amargo a más de un jugador, ya que a pesar de tener un aspecto visual y diseños impactantes pecaba de una escasa longitud, poca variedad de misiones y la sensación de no tener un final concreto.

Z.O.E 2 contará con un nuevo director, guionista y diseñador, manteniéndose **Hideo Kojima** como productor y **Yoji Shinkawa** como diseñador gráfico. Los primeros vídeos del juego son alucinantes, ahora se pueden realizar muchos más movimientos de ataque con nuestros *Orbital Frames* (robots que pilotamos en ***Z.O.E***) y el juego en sí presenta un aspecto gráfico súper espectacular.

Otro de los aspectos que parecen muy mejorados es la historia, que se desarrolla en el año 2174, cuando la armada Bahram toma Marte y su comandante Nohman espera acabar de construir una superarma llamada Aumaan. En esta ocasión el personaje principal es un ex soldado llamado Dingo Egret, herido y atrapado en la cabina del *Orbital Frame* Jehutty, que le sirve de soporte vital. Regresarán también viejos conocidos del primer ***Z.O.E***, como Viola y Leo Stenbuck a bordo del Vic Viper, un genial *Orbital Frame* que se puede transformar en la legendaria nave de los ***Gradius***. Lo más interesante será seguir el enfrentamiento de Jehutty con Anubis, el *Orbital Frame* de Norman. Los diseños de los personajes son geniales, estilo manga que en el caso de las chicas nos recuerda a ***Xenogears***. Con estos argumentos ***Z.O.E 2*** se convierte en uno de los títulos que con más ansias espero para **Playstation 2**.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

Kingdom Hearts



Nos encontramos ante un producto claramente orientado a un público infantil, y que seguro que los más pequeños disfrutarán como nunca, pero no hemos de caer en el error de que por ello no deba ser un buen juego. ***Kingdom Hearts*** es adictivo tengas la edad que tengas, ya que el experimento de **Square** y **Disney** ha dado vida a un juego fácil de jugar, con un sistema muy intuitivo y sin complejidad argumental: en vez de buscar una historia que juntase algo tan complicado como **Square** y **Disney**, optaron por hacer un sistema de mundos en el cual revivirás algunos de los momentos míticos de esas películas de **Disney** que todos hemos visto. Aún así, el juego se basa en una línea argumental sólida para unir el mundo **Disney** con **Square**, pero sin demasiadas complicaciones. A nivel técnico es un juego bastante recomendable, con unos gráficos que no destacan, pero sí se hacen vistosos y muy coloridos, dando auténtica sensación de encontrarnos en una película de la famosa multinacional americana. Afortunadamente, encontraremos diversos temas de las más famosas películas *made in* ***Disney*** con algunos creados exclusivamente para el juego, mención especial para el tema cantado por **Hikaru Utada**, y sólo podemos acha-

En los tiempos que corren, es raro ver juegos, y sobre todo RPG's, cuya única finalidad sea la de hacernos pasar un buen rato sin buscar enrevesadas historias y argumentos épicos. Por suerte, de vez en cuando aparecen juegos sencillos, simpáticos y que no tienen otra intención más que hacernos pasar un buen rato...



Kingdom Hearts

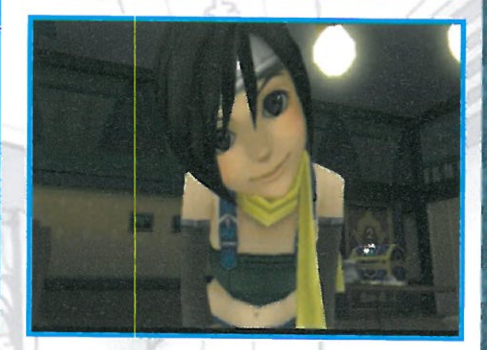






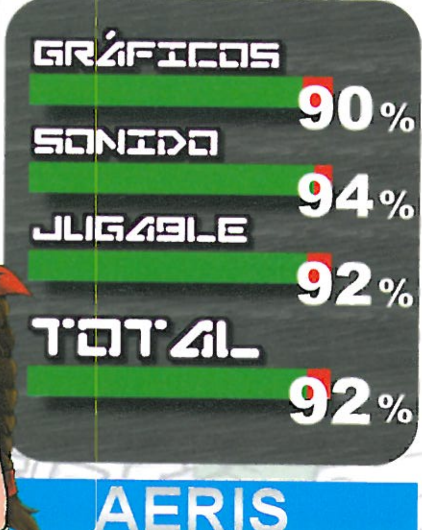
Los combates son puro Action RPG.





carle el no encontrar más temas de **Disney** para hacer cada mundo reconocible. El sistema de mundos del que no dejo de hablar consiste en la interconexión que existe entre diversos espacios, correspondiendo cada mundo a un film de **Disney** en los cuales deberemos acabar con los Heartless (Sincorazón), individuos que pretenden acabar con la magia que invade a éstos. Con este peculiar sistema, recorreremos los escenarios de ***Tarzán*, *La Sirenita*, *Alícia en el País de las Maravillas*, *Pesadilla antes de Navidad***... ayudando a los habitantes de cada mundo para poder derrotar la amenaza que suponen los citados Heartless. Se ha hablado mucho de este juego, tanto positivamente como al contrario, y aunque cada uno tiene su opinión, no creo que nos encontremos ante un mal juego. Si bien es cierto que la historia es una excusa para meternos dentro del mundo **Disney**, cada universo está muy bien representado, y para los fans de las películas de la factoría será una delícia pasearse por estos parajes. Aunque no destaque por su epicismo, el juego de **Square** divierte sin más, no requiere de complicadas opciones, recordándonos a aquellos clásicos *RPG's* de los 16 *bits*. Por otro lado, los más pequeños de la casa serán quienes le saquen el jugo más profundamente, pero vuelvo a reiterar que a cualquiera le puede llegar a enganchar, por que el juego es de los pocos que solo intentan hacer una cosa: divertirnos.

Burnside
myfallenwings@hotmail.com



AERIS



*Nuestra adorada **Aeris** vuelve en el mundo de **Kingdom Hearts**... aunque no se nos explique cómo.*





Ya tenemos en nuestras manos las nuevas aventuras de Fox McCloud para ***GameCube****, probablemente el último juego de* ***Rare*** *para* ***Nintendo****, tras la compra de esta compañía por el gigante bolsillo de* ***Microsoft****.*

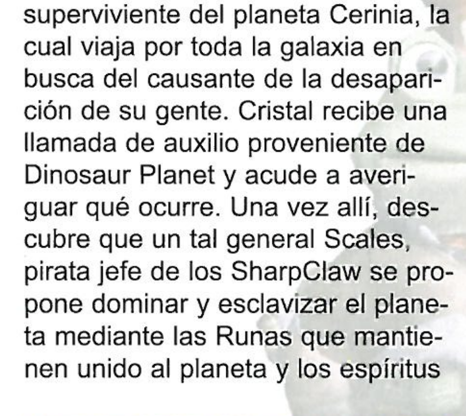






Con un desarrollo al más puro estilo ***Zelda: Ocarina of Time*** de **Nintendo 64**, **Rare** nos presenta ***Starfox Adventures***, un juego en el que nos meteremos en la piel de Fox McCloud, líder del equipo Starfox, un escuadrón de pilotos galácticos que tras derrotar al malvado Andross 8 años antes, se dedica a patrullar el sistema Lylat y a defenderlo ante cualquier amenaza. La aventura se inicia con Krystal, la única superviviente del planeta Cerinia, la cual viaja por toda la galaxia en busca del causante de la desaparición de su gente. Cristal recibe una llamada de auxilio proveniente de Dinosaur Planet y acude a averiguar qué ocurre. Una vez allí, descubre que un tal general Scales, pirata jefe de los SharpClaw se propone dominar y esclavizar el planeta mediante las Runas que mantienen unido al planeta y los espíritus

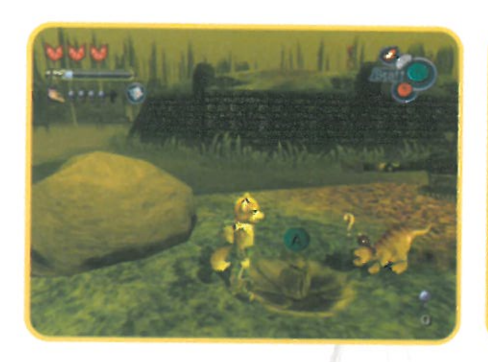




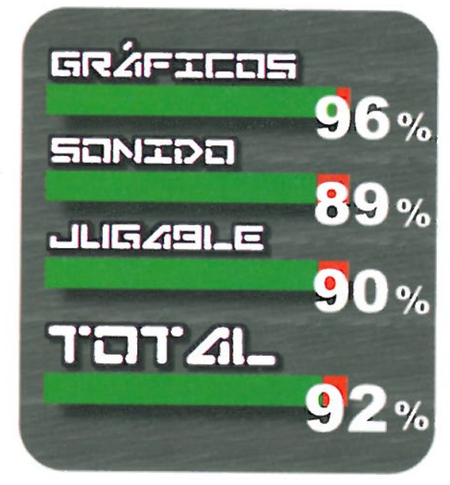




StarFox Adventures







Krazoa. Krystal es capturada por Scales y entonces aparece en escena Fox, que también recibe el mismo mensaje de auxilio de Dinosaur Planet y acude para investigar lo sucedido. Este es el comienzo de este sensacional juego, en el que la variedad de su desarrollo es lo más destacado, ya que además de los clásicos elementos que tiene un juego de aventuras tipo Zelda, como son la lucha, exploración o resolución de puzzles, tendremos la posibilidad de disfrutar de fases de naves al estilo ***Starfox*** o montar en diversos



tipos de vehículos y dinosaurios entre otras cosas más que iréis descubriendo. Otro aspecto positivo es el gigantesco mapeado, completar este juego os va a llevar horas y horas de puro entretenimiento. En el aspecto técnico ***Starfox Adventures*** muestra un aspecto sobresaliente. Los gráficos son geniales, con una riqueza de texturas y colorido impresionante, todo ello a 60 frames por segundo. A veces el juego se



ralentiza, pero es ocasionalmente y no afecta a la jugabilidad. El sonido también ralla a gran altura, con buenos efectos sonoros y pegadizas músicas. En cuanto al control, sólo decir que es perfecto, podemos realizar todo tipo de movimientos con suma facilidad y es muy intuitivo. Lo mejor, como siempre, la edición de **Nintendo**, con textos en pantalla totalmente en castellano y la opción de jugar a 60 Hz, a ver si toman nota otras compañías y además de traducir los juegos nos dan esta genial opción, que un juego no es precisamente barato y hay que disfrutarlo en todo su esplendor.





Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

Mario Party 4



*¿Estás deseando sacarle partido al modo de cuatro jugadores de **Game Cube**? Pues con **Mario Party 4** tendrás una oportunidad de oro.*

Mario Party 4 es el primer juego de este género en debutar en la **Gamecube**, este nuevo titulo destaca lógicamente por tener un aspecto visual más cuidado que sus predecesores, aunque en este tipo de juego lo que priva es la diversión y os podemos asegurar que ***Mario Party 4*** cumple con su cometido. Para los que nunca hayan probado ningún **Mario Party**, el objetivo consiste en ganar cuantas más estrellas y monedas mejor, a través de sus casi 50 mini-juegos a cual más divertido.

Antes de iniciar la partida tendremos que elegir a cuántos turnos se acabará el juego (pudiendo elegir desde 10 hasta 50); más o menos 20 turnos puede llegar a ser casi una hora de juego, el área de juego es un tablero en el cual se usarán unos dados para saber cuántas casillas se avanzarán y después los jugadores se desafiarán en un mini-juego para ganar más monedas.

Cuando queden 5 turnos por jugarse, los últimos jugadores tendrán mas suertecilla que los demás y pueden incluso acabar ganando la partida en detrimento de alguien que haya quedado primero en los mini-juegos.



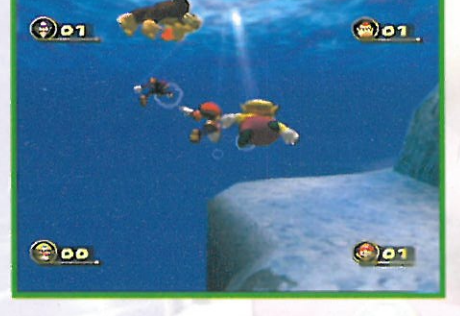
Los mini-juegos más divertidos son cuando se han de jugar tres contra uno o una pareja contra otra.

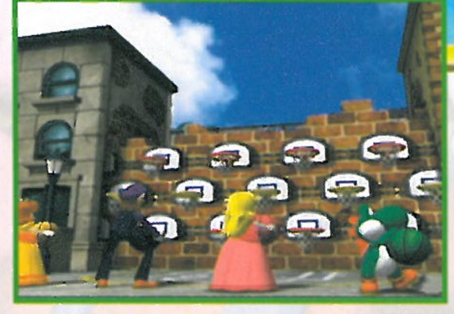
En cuanto a los personajes a elegir podemos optar por **Mario**, **Luigi**, **Donkey Kong**, **Wario**... es decir, todo el repertorio **Nintendo**.

Hudson Soft ha realizado un gran trabajo, si sois de esos que os reunís muy a menudo comprad este juego porque os hará pasar momentos inmejorables, en cambio si nunca puedes reunir a nadie mejor que lo dejes pasar, ya que jugando solo es muy aburrido.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com

GRÁFICOS	85%
SONIDO	85%
JUGABLE	94%
TOTAL	87%











El género de los shooter en primera persona está muy explotado. Normalmente, cada nuevo título que sale se limita a copiar a los anteriores sin aportar nada nuevo, mejoran los gráficos, cambian la ambientación, añaden armas... Pero la base es la misma. ***Battlefield 1942*** *no es lo mismo.*

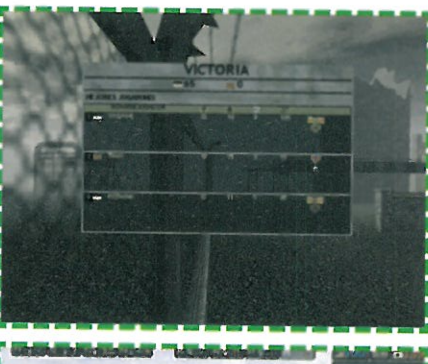




GRÁFICOS 93%
SONIDO 77%
JUGABLE 91%
TOTAL 90%



A primera vista puede parecer un *shooter* en primera persona del montón, pero a los 2 minutos de estar jugando nos daremos cuenta de nuestro error.
Ambientado en la segunda guerra mundial, debemos asumir el papel de un soldado de uno de los dos bandos enfrentados (los aliados o el eje) y ayudado por tus compañeros de equipo, conseguir la victoria.
Hasta aquí normal, pero si añadimos que podemos elegir entre cinco ejércitos (Alemán, Americano, Inglés, Japonés y Ruso); cinco tipos de soldado diferentes, cada uno con unas armas y características propias (explorador, asalto, anticarro, médico e ingeniero); 16 enormes escenarios reales en los que luchar por tierra, mar y aire; y nada menos que 35 vehículos diferentes... La cosa cambia.
Hay dos tipos de escenario: asalto y frontal. En los de asalto un bando debe conquistar las bases del contrario para ganar, mientras que en frontal los dos bandos se enfrentan "a saco Paco" hasta que uno gane.
En ambos casos, existen unas bases que se pueden capturar para poder hacer *respawn* en ellas (cuando mueres, eliges en que base quieres reaparecer). Cuantas más bases capturadas mejor, ya que si tenemos más de la mitad de las bases en nuestro poder se restarán puntos por tiempo al contrario.
¿Puntos?, cada equipo tiene un número de puntos que disminuye perdiendo bases y cada vez que matan a alguien de ese equipo; al llegar a 0 pierde.
Pero la verdadera gracia son los vehículos, podemos manejar jeeps, tanques, aviones, bombarderos, acorazados, portaaviones (sí, sí) y eso sin contar los cañones navales y antiaéreos. Toda una novedad en este tipo de juegos, que le otorga mucha frescura e infinitas posibilidades.
Jugando online se pueden alcanzar partidas de hasta 64 jugadores simultáneos, que no está nada mal, aunque para ello olvídate de conexiones a 56K.
Lo único que se le puede achacar es el flojo modo de un jugador y la potente máquina que necesita para funcionar, por lo demás gustará incluso al consolero más empedernido.

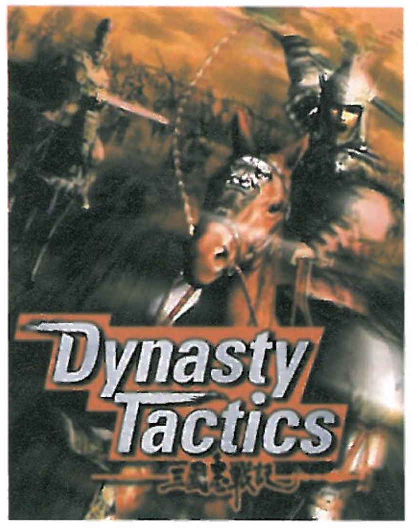




Real Yagami
realyagami@msn.com



Dynasty Tactics



*Koei apuesta de nuevo por la novela china del romance de los tres reinos, y así nos trae este **Dynasty Tactics**, un SLG donde vencer no es sólo cuestión de subir de Level, sino que tendremos que estudiar y utilizar las mejores estrategias y tácticas.*

	KOEI
SISTEMA	PLAYSTATION 2
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1 ~ 2
GÉNERO	SLG
DURACIÓN	60 CIUDADES

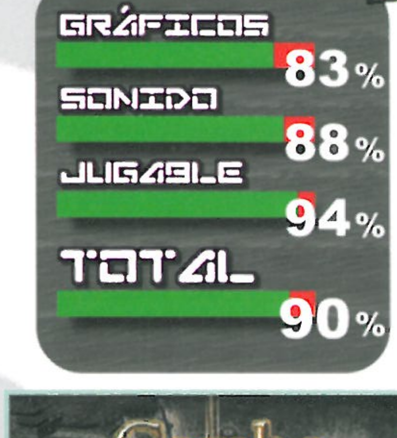
Raramente llega a occidente los SLGs con sistema por turnos y movimientos por casillas, pero sin embargo en oriente está considerado como uno de los géneros favoritos (por ejemplo el éxito de los ***Super Robot Taisen***), así que esta es una buena oportunidad para explorar y conocer la diversión que se esconde detrás de un buen SLG como es ***Dynasty Tactics*** .

A primera vista el sistema de ***Dynasty Tactics*** nos puede parecer al de ***Final Fantasy Tactics***, pero jugando un poco nos daremos cuenta de que son muy diferentes. Para empezar podremos escoger uno de los tres reinos de la época feudal: Shu, Wei y Wu, donde dependiendo del cual, tendremos a nuestra disposición a los famosos y legendarios generales de cada reino. Con el tiempo podremos ir reclutando a más generales y así aumentar nuestro poderio militar (pero recuerda cada general tiene talentos y capacidades diferentes). Aunque este juego se basa exclusivamente en batallas, también tendremos que saber utilizar a los diplomáticos para obtener apoyos de los reinos vecinos y conseguir otros beneficios antes de una batalla.

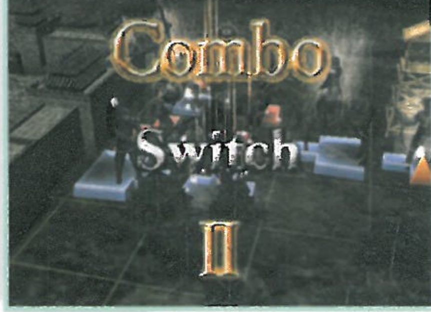
¿Pero qué es lo mas divertido de este juego? Pues tal como dice el nombre, las tácticas en las batallas. Existe un sistema de combos donde dependiendo de que unidad y estrategia utilicemos podremos desplazar la unidad enemiga y si ésta se tropieza contra otra unidad aliada posicionada y con una orden de táctica asignada haremos un *Chain Combo*, causando un tremendo número de bajas contra el enemigo, repitiendo el procedimiento podremos hacer combos de 3,4 ¡o incluso 5! Lo que significa la aniquilación total de una unidad enemiga de 10000 hombres. Esto crea un gran nivel adictivo y sobre todo estratégico (pero cuidado ¡que los enemigos también hacen combos!).

La calidad del juego está justificada, con fantásticos *FMVs* del tipo ***Kessen II***, los carismáticos generales de ***Dynasty Warriors***, y un sistema realmente entretenido de batallas. Este ***Dynasty Tactics*** nos dará una diversión y estrujamiento de cerebro sin antecedentes.

Ryofu el general perdido por Barcelona y las fuerzas especiales olvidadas en Ibiza.
denlangrisser@msn.com



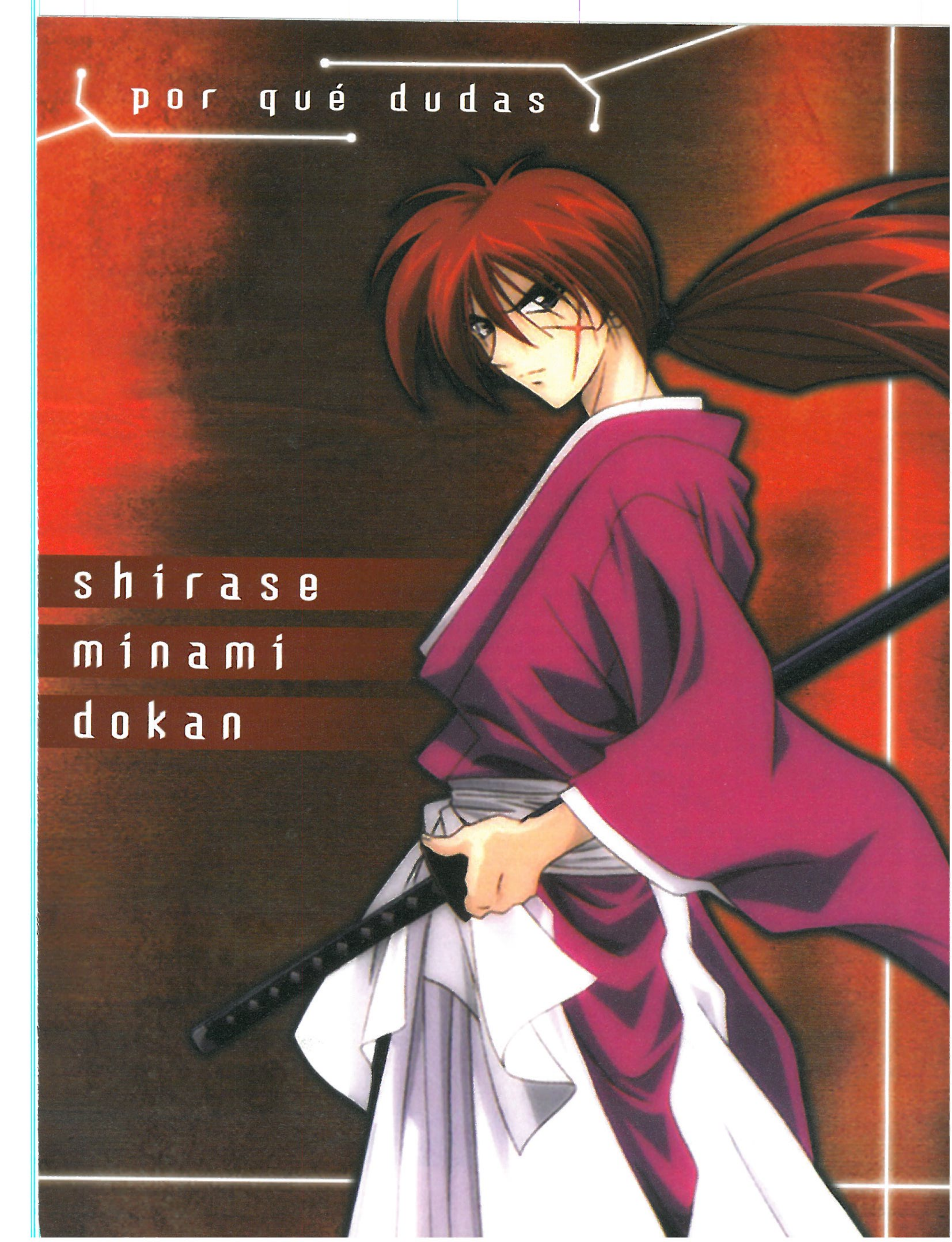
GRÁFICOS	83%
SONIDO	88%
JUGABLE	94%
TOTAL	90%










por qué dudas
shirase
minami
dokan

Dragon Ball Z Budokai

*Cuesta de creer, pero por una vez los europeos tenemos el privilegio de ser los primeros en tener un juego basado en un manga. Esto se debe a que **DBZ Budokai** ha sido programado por la compañia francesa **Infogrames**.*



INFOGRAMES / BANDAI
SISTEMA: PLAYSTATION 2
VERSIÓN: EUROPEA
PLAYERS: 1 ~ 2
GÉNERO: VS FIGHTING
DURACIÓN: 1 ~ 20 HORAS





Viendo las imágenes es posible de que os habréis hecho la idea de que se trata de una especie de ***Final Bout***, pero potenciando los aspectos de éste. En parte es así, en parte no, vayamos por partes. Los gráficos han sido mejorados notablemente (aunque no sean ninguna maravilla para los tiempos que corren) y representan fielmente el espíritu del anime, prueba de ello son las decenas de expresiones faciales que posee cada personaje (las de Mr Satan son brutales). Las melodías que acompañan los combates son bastante aceptables y animan muy bien la acción, pero casi ninguna proviene del anime (a excepción del *Cha-La Head Cha-La* instrumental).

Ahora, pensemos en la "jugabilidad" del ***Final Bout***, añadámosle un motor más sólido y movimientos ejecutados por secuencias de botones (al estilo ***Virtua Fighter***) y quitémosle los movimientos de toda la vida, la característica forma de lanzar los especiales (pausa en la acción, devolver, esquivar, etc), y la posibilidad de agacharse y saltar. Con esto ya tendríamos una idea aproximada de lo que es el juego en sí. Todos los movimientos especiales se deben ejecutar realizando un combo previamente, por ejemplo para lanzar un Kamehameha deberemos realizar cuatro puños seguidos y acabar con el botón de especial, en otras palabras, sólo sirven para rematar después de un combo. Esto obliga a que el 90% del tiempo de combate estemos pegados al rival, pues

MR SATAN





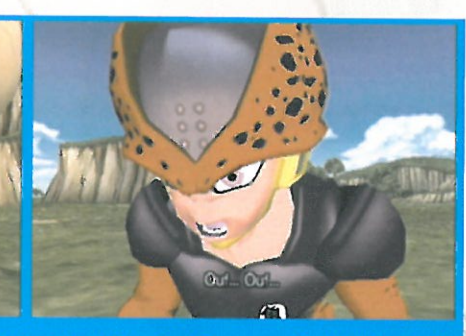
Los ataques de Mr Satan son lo mejor de todo el juego. El campeón mundial de artes marciales hará lo que sea para ganar. Este hombre es el rey.



las opciones de ataque a distancia se limitan a un simple ataque energético, que en el caso de estar jugando contra la CPU, tened por seguro que os lo devolverá o esquivará. Aún suerte de que existen uno o dos especiales "bestias" por personaje en los que se detiene la acción para mostrarnos la animación de turno.
El hecho de no poderse agacharse ni saltar, la verdad es que resta mucha jugabilidad. Nos vemos limitados simplemente a avanzar, retroceder o ejecutar un movimiento que nos desplazará hacia los lados. Aunque es cuestión de acostumbrarse.
En sí, los 21 personajes seleccionables son prácticamente idénticos en movimientos, lo único que los diferencia son unas cápsulas que les otorgan distintos especiales. No podrás hacer un cierto ataque si no posees una cápsula específica. Estas cápsulas se ganan en el modo historia y comprándolas a Mr Popo con el dinero que ganemos en el modo torneo. Existen varios tipos de cápsulas: las del tipo ataque, soporte y especial, además de las cápsulas del tipo evento que sirven para desbloquear personajes y modos de juego. Hay un límite por personaje de 7 cápsulas a la vez. Por suerte, se puede rebasar ese límite reuniendo las 7 bolas de dragón.
Uno de los puntos fuertes es el modo historia, en el que reviviremos las sagas de los Saiyans, Namek y los Androides. Se han cuidado detalles como el de crear modelos y personajes que sólo aparecen unos segundos en todo el juego, como es el caso de Bulma. Existe un modo oculto llamado "La leyenda de Mr Satán", donde el hombre más fuerte del mundo debe enfrentarse a modo de *survival* a los participantes del *Cell Game*, con algunas dificultades añadidas que le dificultarán su tarea.

Una oportunidad desaprovechada por **Infogrames**. Si bien deja a ***Final Bout*** a la altura del betún (no hacía falta mucho), podría haber sido mucho mejor puliendo el sistema de los combates. Si hubiese que puntuar al juego por su originalidad, sus opciones y su fidelidad al anime, se llevaría una gran nota, pero el sistema de juego lo mata. Recomendado únicamente para fans acérrimos del anime.

HISTORIA ALTERNATIVA



El último capítulo de las tres sagas del modo historia ofrece un final distinto al visto en el anime, en donde cada malo es el protagonista.



El modo torneo también está presente. Aunque esta vez no podrás jugar acompañado por más personas.

Textos en castellano y voces en japonés. La combinación perfecta.

TRANSFORMACIONES





Podemos transformarnos en medio del combate, aumentando así nuestra fuerza, defensa y número de ataques.

GRÁFICOS 84%
SONIDO 87%
JUGABLE 69%
TOTAL 77%

Gungrave



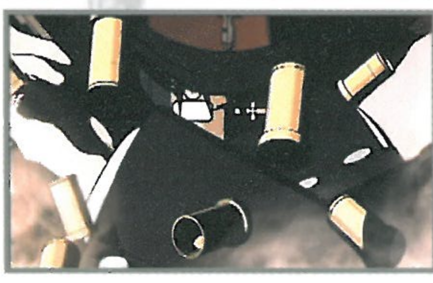
*Programado por la compañía japonesa **Red Entertainment** y distribuido por **Activision** llega **GunGrave,** un juego de disparos en tercera persona de acción frenética.*











Gungrave nos mete en la piel de Grave, un asesino muerto que vuelve de su tumba en busca de venganza y la destrucción de una oscura organización criminal. Nuestro personaje va armado con dos magníficas pistolas y a su espalda lleva un ataúd, que contiene el armamento pesado. El desarrollo garantiza acción por los cuatro costados. A nuestra disposición tenemos multitud de movimientos espectaculares y la posibilidad de realizar combos al ir eliminando enemigos continuamente. También, al ir completando las fases, Grave tendrá la posibilidad de conseguir los 6 supermovimientos devastadores disponibles, que al usarlos para eliminar a ciertos enemigos finales, nos permite ver una especie de fatality superespectacular. ***Gungrave*** se divide en 6 fases, las dos primeras bastante sosas y con unos enemigos finales ridículos. A partir de la tercera fase, el juego gana muchos enteros, siendo las fases más variadas, con jefes finales impresionantes y acción frenética sin descanso. Los gráficos emplean la técnica del *cell shading* y son por lo general muy buenos. La música acompaña y la jugabilidad es perfecta.



Lo más destacable de ***Gungrave*** son los diseños de *Yasuhiro Nightow*, creador de **Trigun**. Su colaboración dota al juego de un sensacional estilo anime, con intros en calidad DVD sensacionales. Lo peor del juego es su escasa duración, que han intentado compensar con premios como galerías de intros o ilustraciones que se desbloquearán al completarnos ***Gungrave*** en sus distintos grados de dificultad.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

GRÁFICOS	90%
SONIDO	85%
JUGABLE	94%
TOTAL	85%

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún logo envía la palabra logo3 al 5077

Si quieres algún tono envía la palabra tono3 al 5077

TONOS



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.

Envia un SMS al 5077 con el texto vjuego

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al 5077 con el texto

CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75

(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

FRASES

¿Eres tímido/a y no sabes cómo ligar?

Envia un SMS al



con el texto

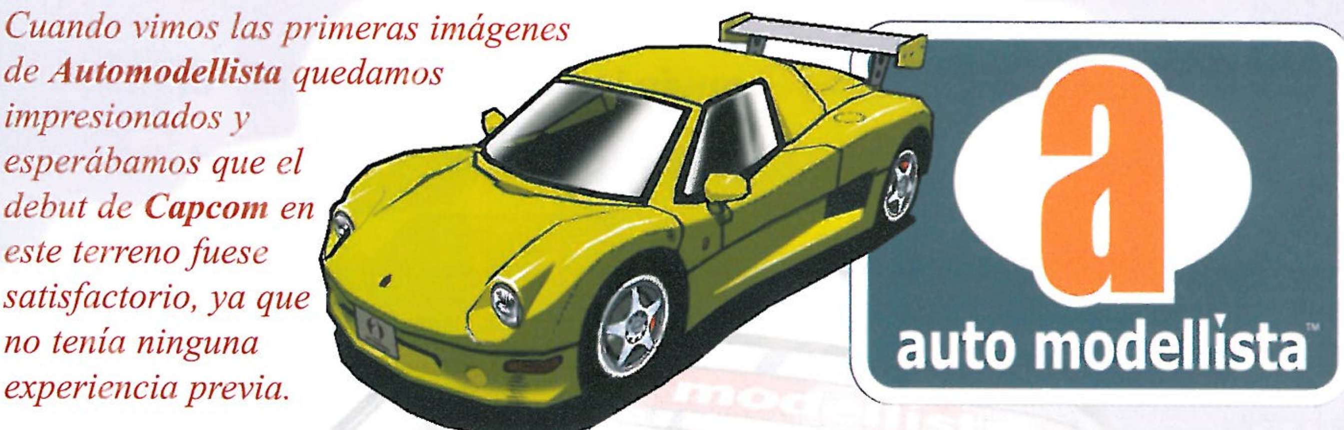


ENVIALE UN PIROPO!!



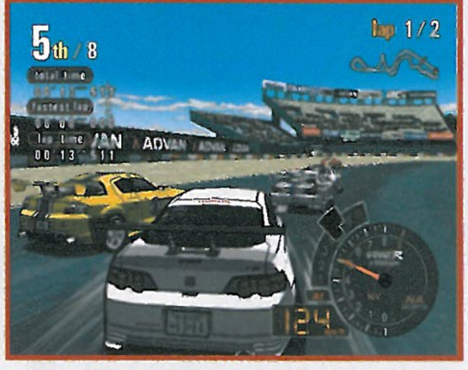
Automodellista

Cuando vimos las primeras imágenes de ***Automodellista*** *quedamos impresionados y esperábamos que el debut de* ***Capcom*** *en este terreno fuese satisfactorio, ya que no tenía ninguna experiencia previa.*









Automodellista es como juntar ***Gran turismo*** con ***Choro Q***, una mezcla brutal, debido al uso del *Cel Shading* se ha conseguido un increíble *look*, muy estético y a la vez funcional.

Al principio tendremos sólo 3 carreras en las que poder quemar la goma de nuestras ruedas, el clásico y sencillo circuito para hacernos con el control del coche, *Downhill* y *Highway*. Si logramos clasificarnos en las primeras posiciones desbloquearemos *ítems* adicionales, coches y nuevos circuitos, algunos incluso con condiciones climáticas adversas como la lluvia.

Capcom promete una gran longevidad, sobre todo gracias a la opción *garaje, que* será la más interesante del juego. En este modo podrás cambiar la aceleración, el frenado o la velocidad para preparar el coche y dejarlo en las mejores condiciones según el circuito. También se podrán cambiar otros factores que no influyen en la carrera como el color del coche, las luces, etc. Vamos, el sueño de cualquier *tunero*. Otra opción de lo más interesante será *VJ Theater,* con la cual podrás montar tus propios *replays* de la carrera, poner la cámara donde quieras, añadir efectos...

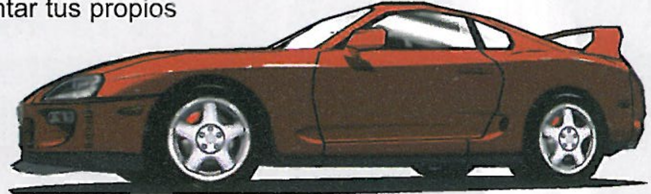
Quizás la única pega que se puede tener en cuenta sean los pocos modos de juego en sí, ya que sólo dispone de *arcade*, *Vs* a pantalla partida y el *VJ mode* anteriormente citado a parte de no contar con la conexión *online* que disfrutan los afortunados japoneses.

Un juegazo que desde aquí recomendamos su compra.

GRÁFICOS	92%
SONIDO	88%
JUGABLE	92%
TOTAL	90%

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com



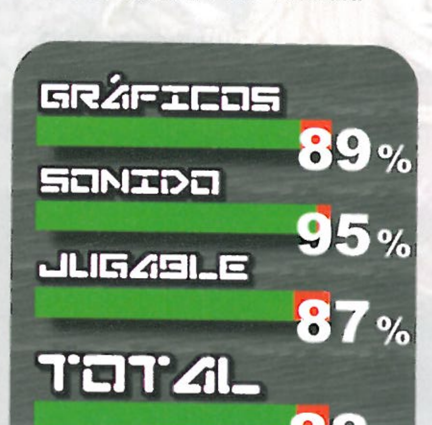


*Se dice que segundas partes nunca son buenas... pero en el caso que nos ocupa deberíamos decir que historias paralelas nunca son buenas, y no porque nos encontremos con un mal RPG, sino porque la magia de **Game Arts** ha muerto en **Grandia Xtreme**.*



Aunque no vengan al caso las preferencias lúdicas de un servidor ni sean del interés de vosotros, nuestros lectores, no hay *RPG* que me haya hecho disfrutar que las obras magnas de **Game Arts**. La saga ***Lunar*** y ***Grandia*** son de esos pocos juegos con los que me he emocionado, sentido y experimentado el placer de identificarme con unos personajes yo diría que reales y una historia que me ha hecho implicarme como si fuese mía propia. Los grandes *RPG*'s de esta pequeña compañía japonesa no se diferencian a nivel técnico, y ***Lunar*** no destaca precisamente por un sistema de juego y de combates abrumador... los *RPG*'s de **GA** son diferentes porque tienen vida dentro de una historia apasionante, ya que cuando entras en su argumento no paras hasta que acabas el juego, porque cuando lo acabas tienes esa sensación agridulce de que algo maravilloso ha finalizado y no volverás a ese mundo. Pero ***Grandia Xtreme*** no. La alianza entre **GA** y **Enix** ha dado lugar a un título con el sistema de juego y combates marca ***Grandia***, pero basado en mazmorras. A **Game Arts** se le ha subido a la cabeza las críticas que abalaban el sistema de combates de ***Grandia*** como posiblemente el mejor jamás creado, y han programado un buen *RPG* sin historia. Y no es que sea un mal juego, es que un *RPG* de **GA** sin historia es como una mariposa sin alas: está condenado a morir. Seguro que a los fanáticos de los juegos de mazmorras estilo **Enix** les encantará, porque no es un mal juego; aunque no se le puede llamar ***Grandia***, es un juego de combates y exploración, pero no una gran historia como los dos anteriores. La nota final es alta por la valoración como juego, pero como *RPG* de **Game Arts** es casi un insulto... y lo dice uno de los mayores seguidores de los juegos de esta compañía.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com





*Por suerte, los diseños siguen siendo muy buenos, algo que se mantiene en la saga, junto a las músicas del maestro **Iwadare**.*









Metroid Fusion



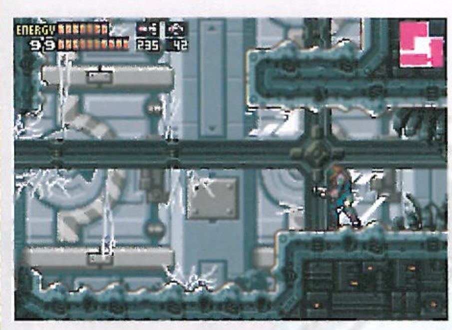
El mismo equipo de programación que nos deleitó con el fantástico ***Super Metroid*** *en* ***Super Nintendo*** *es el responsable de* ***Metroid Fusion*** *para* ***Game Boy Advance****, con lo que la diversión está asegurada.*

NINTENDO

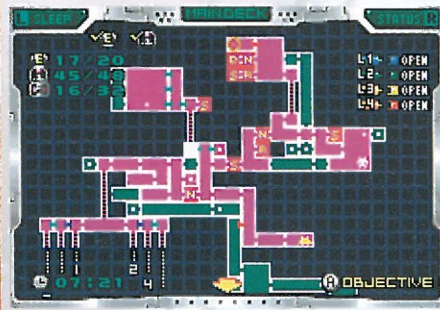
SISTEMA	VERSIÓN	PLAYERS	GÉNERO	DURACIÓN
GAME BOY ADV	EUROPEA	1	AVENTURA	2 ~ 8 HORAS



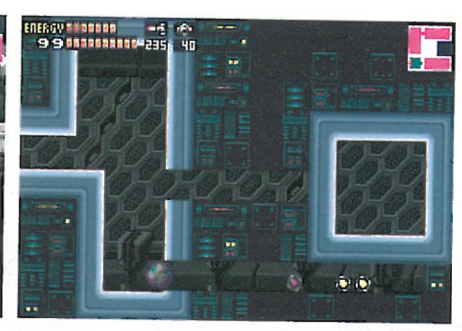
Metroid Fusion es la cuarta entrega de la famosa saga de **Nintendo**. La historia comienza donde acaba ***Super Metroid***. Samus elimina a los Metroid del planeta SR388. Tras esto, un parásito conocido como X, que tiene la característica de apropiarse de los cuerpos de sus víctimas, se apodera del planeta e infecta a nuestra heroína, cuyo sistema nervioso queda gravemente afectado. Prácticamente muerta, Samus es operada, y las partes infectadas de su traje son eliminadas, quedando su poder gravemente reducido. Para sobrevivir totalmente recibe una vacuna que contiene ADN de Metroid, el mayor depredador de X, con el que gana la capacidad de absorberlos. Nuestra aventura transcurrirá en una estación de investigación espacial dividida en 7 grandes zonas que prometen horas de diversión.

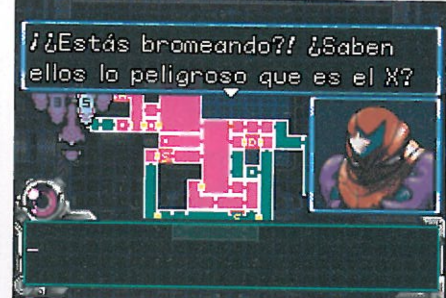


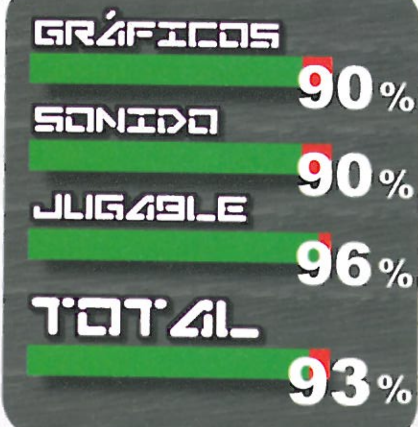
Metroid Fusion se beneficia del magnífico sistema de juego de la anterior entrega de **SNES**. El argumento parece más sólido e intenso, gracias a las escenas de presentación y los encontronazos con el temible SA-X. El desarrollo es más sencillo que el de anteriores entregas. Esto se debe en gran parte al papel de las salas de control, donde el ordenador nos irá indicando lo que tenemos que hacer en cada momento. Esto afecta negativamente al juego en mi opinión, al perderse la sensación de libertad de exploración. Como siempre, iremos consiguiendo los clásicos poderes que nos permitirán abrir nuevas zonas, como la transformación en bola, los misiles o supersaltos. Técnicamente, el juego es una











delicia, los gráficos son magníficos, destacando sobre todo las fantásticas ilustraciones de las presentaciones. La animación de Samus es perfecta, al igual que el control, lo que garantiza la máxima jugabilidad. Los jefes finales, a pesar de no ser tan terroríficos y gigantes como los de la versión de **SNES**, cumplen su cometido y son espectaculares. La música es excelente y permite un modo especial para disfrutarla con cascos. Otra de las cosas que no podemos olvidar es que ***Metroid Fusion*** nos permitirá conectarnos a **GameCube** a través de **GBA** con el cable link especial, con lo que tendremos la posibilidad de sacar extras para el próximo ***Metroid Prime*** y viceversa. Por último, felicitar a **Nintendo**, por traducir todos los textos a castellano y ofrecer un magnífico y detallado manual a color en el que aparecen en una página todas las versiones existentes de esta gran saga, a tomar ejemplo.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es





Rage of the Dragons

Evoga lo ha logrado. Ha conseguido que la ya casi eterna Neo Geo sea protagonista y receptora del nacimiento de lo que puede llegar a ser una nueva saga de Fighting games. La cólera de los dragones acaba de nacer en un brillante cartucho.



Rage of the Dragons nos sitúa en Sunshine City, una ciudad corrompida y dominada por una fuerte oleada de violencia, dominando la ley del más fuerte. Una secta, controlada por un rico y poderoso hombre que se hace llamar Black Dragon, poseedor de un oscuro y mortal poder, atrae a aquellos que han perdido toda fe en la vida,. Ahí es donde intervienen nuestros protagonistas, Billy y Jimmy Lewis. Han de detener al Black Dragon, pero no va a ser tarea fácil.





El sistema de juego es por parejas, controlando dos personajes cada jugador, pudiéndose turnar para realizar espectaculares movimientos y combos. El manejo puede hacerse algo raro al principio, para los aficionados a otros juegos, pero nada que no se supere en escasas partidas. Hay nuevas maneras de combinar golpes como con el *First Impact*, que nos permitirá encadenar una serie de golpes prefijados dejando al oponente listo para ser rematado con un movimiento desesperado o un cambio.
En lo que al tema técnico se refiere, vemos unos fondos de gran colorido y calidad, así como unos personajes de gran tamaño y de movimientos fluidos. Los efectos de transparencias y de luces hacen el juego muy vistoso y el sonido es de calidad, así como unas melodías muy animadas y variadas que exprimen el chip de sonido, como en la pantalla final del juego, en la que podremos oír voces agónicas en la música, lo que le dará una sensación más acongojante. La dificultad del juego te pondrá el listón alto al empezar, pues los adversarios no te lo pondrán fácil, y derrotar al Black Dragon puede llegar a ser una odisea. Quizás el mayor fallo es una plantilla de luchadores algo reducida y el no tener un par de SDM más para redondear.

Orikom
Orikom@Hotmail.com





Cuidado Pupa que Pepe te quiere hacer pupa... Los nombres son originales, pero no dan mucho respeto.



GRÁFICOS	84%
SONIDO	87%
JUGABLE	89%
TOTAL	88%

SRW Original Generation

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION

*El primer **SRW** para **GBA** era prácticamente un calco de los de **Super Famicom**, **SRW R**, su continuación, no aportaba casi nada nuevo con respecto a su antecesor y ahora, en menos de seis meses, tenemos otra entrega... La pregunta es: "¿ha cambiado algo?", y la respuesta es "¡Ya lo creo!".*



GRÁFICOS	86%
SONIDO	89%
JUGABLE	97%
TOTAL	93%

Como bien remarca el título del juego, en este cartucho sólo encontraremos creaciones originales de **Banpresto**, es decir, mechas y pilotos de creación propia, sin tener que usar licencias de otros robots. Durante cada entrega de las series ***Super Robot Wars*** se han ido añadiendo personajes y mechas totalmente inventados, de tal manera que tenían tal repertorio que se podían permitir el lujo de crear un juego con ellos. Algunos se hicieron tan famosos que llegaron a tener su correspondiente serie de anime, como en el caso de ***Cybuster***.

Entrando en el aspecto técnico, enseguida observamos que los gráficos de los menús han mejorado notablemente. Al entrar en batalla percibimos el aumento de animación en cada movimiento, ha sido aumentado brutalmente con respecto a ***SRW R***.

La franja superior de la pantalla (la que aparece el HP, EN, etc.) desaparecerá a la hora de ejecutar alguna acción importante para proporcionarnos mayor visibilidad de la acción (muy de agradecer). Aunque si no queremos ver los combates, podremos saltárnoslos, tanto antes de empezarlos como una vez que estemos dentro, pulsando A+B.

Si no nos hemos movido y atacamos, después del ataque (si no hemos muerto claro...) podemos movernos a otra posición para planificar mejor nuestro siguiente turno.

Y ahora los cambios importantes, a cada mecha se le puede añadir nuevas armas que recibiremos de los que vayamos derrotando, si no nos gusta un arma, la podemos cambiar ¡y hay montones de armas para hacerlo! De esta manera se puede lograr un robot totalmente personalizado. Además, el piloto puede aprender habilidades por nuestra cuenta; a medida que avancemos iremos obteniendo *skill points* que podemos invertirlos en mejorar las habilidades del personaje que queramos. Pero no sólo eso, también podremos hacerle aprender técnicas a nuestra elección (dentro de un margen).

Las opciones de la pantalla de *intermission* (la que aparece después de cada fase) también estarán disponibles al principio de la batalla y cada vez que aparezcan nuevos mechas a ayudar.

Lo único que se le puede achacar es la bajísima dificultad en las primeras fases del juego, aunque, por suerte, después se normaliza.

Si puedes pedirlo de importación, ¡no lo dudes!

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com







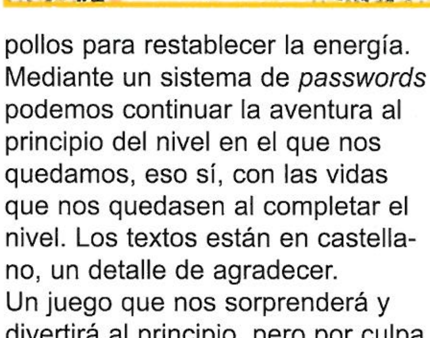




Gekido: Kintaro´s Revenge

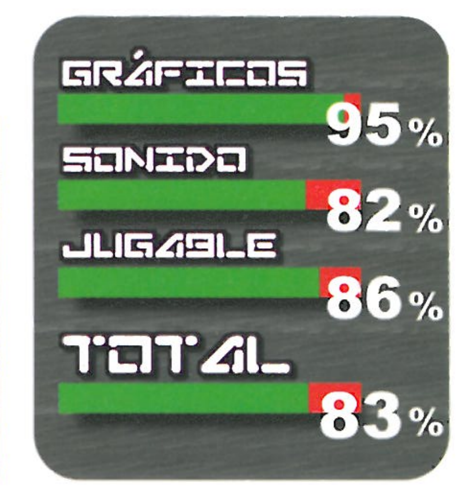
*¿Te gustaría rememorar aquellos viejos tiempos en los que los Beat em ´up dominaban la mayoría de salones recreativos con juegos como **Double Dragon**, **Final Fight** y **Golden Axe**? Pues con la ayuda de **Naps Team** y tu **GBA** lo podrás conseguir.*



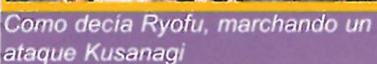


Gekido Advance Kitaro´s Revenge viene a ser un *Beat em ´up* como los de antaño, en el que repartir está a la orden del día, y nuestro cometido será descubrir por qué los muertos han empezado a repartir leña a todo el que se cruce en su camino.
Gráficamente el juego es impresionante, personajes grandiosos con una fluidez de movimientos brutal, decorados con una gran colorido y una música oriental muy bien recreada, aunque a veces repetitiva. Nos enfrentaremos a una excasa variedad de enemigos que van desde los típicos zombis hasta bellas y mortales mujeres saltarinas. Además hay tan pocos *final bosses* que los puedes contar con una mano y te sobrarán dedos.
Gekido nos ofrece momentos en los que tenemos que investigar un poco por el mapeado para localizar llaves, linternas y demás objetos que nos permitirán abrir caminos para ir avanzando. Este invento de mini-aventura no nos ha parecido una buena mezcla, si bien es una opción para que el desarrollo del juego sea más variado (y bastante más pesado), para los que buscamos acción pura y dura nos disgusta un pelín.
Durante el desarrollo de la partida podemos recoger unos ítems especiales que durante unos segundos nos proporcionarán poderes como velocidad, fuerza, invencibilidad, etc. Aparte de contar con la típica ayuda de las hamburguesas y pollos para restablecer la energía. Mediante un sistema de *passwords* podemos continuar la aventura al principio del nivel en el que nos quedamos, eso sí, con las vidas que nos quedasen al completar el nivel. Los textos están en castellano, un detalle de agradecer.
Un juego que nos sorprenderá y divertirá al principio, pero por culpa de su mecánica de juego nos aburrirá en corto plazo.

Sir Arthur
Makaimura_Saga@hotmail.com






Como decía Ryofu, marchando un ataque Kusanagi


Guau, menudas titis, encima gemelas.

Street Fighter Alpha 3 Upper



*La portátil de **Nintendo** se está beneficiando del gran catálogo de reliquias que **Capcom**, ha programado a lo largo de su existencia, el último exponente en aparecer es **SFA3 Upper**, un juego que a priori prometía bastante.*

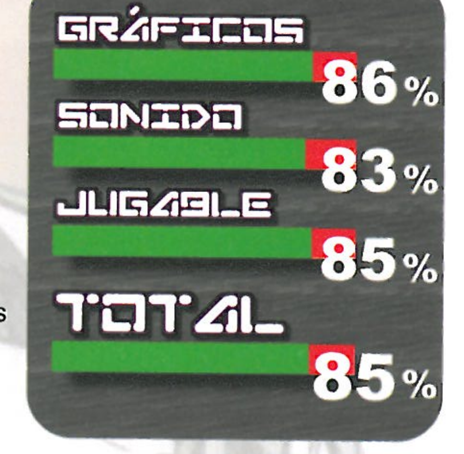
	CRAWFISH
SISTEMA	GAME BOY ADV
VERSIÓN	EUROPEA
PLAYERS	1 ~ 2
GÉNERO	VS FIGHTING
DURACIÓN	INFINITA A VS

Esperábamos con ansiedad este titulo después del gran sabor de boca que nos había dejado la conversión de ***SSF2X*** por parte de **Capcom**, y nos temíamos que **Crawfish** hubiera realizado un trabajo lamentable. Pues esto se ha cumplido a medias, ya que aunque esta versión contiene alguna novedad importante como la inclusión de 3 personajes que no se encontraban en el arcade original ni en las posteriores conversiones a **Saturn** y **Dreamcast** -que son Eagle, Yun y Maki- todo queda diluido por el pobre tamaño de los personajes ya que parecen haberlos reducido sin ni siquiera retocarlos, ver el ejemplo de Fei-Long y Adon.

Gracias al horroroso control con el cual se ha dotado al juego, hacer un *Shinku Hadouken* se vuelve una misión imposible y si ha estos fallos comentados le sumamos la música que suena horrible...

El modo *Dramatic Battle* tiene su mérito por plasmar tres personajes simultáneamente en pantalla, pero pierde puntos porque ¡las parejas ya están predefinidas!, como por ejemplo Ryu y Ken o Fei-Long y T-Hawk. Pero aún así tiene más aciertos que fallos, como por ejemplo el *Survival Mode* y el *Final Battle* para poder luchar con el enemigo final. Estos modos hay que ir desbloqueándolos a base de pasarnos el juego en modo arcade, como en el caso del *Dramatic Battle* y el *Survival*. Los nuevos personajes también habrá que desbloquearlos. Así tendremos más juego para rato.

En resumen una conversión un poco por debajo de lo que se esperaba, pero bastante acertada y teniendo en cuenta la falta de buenos juegos de lucha en **GBA**, es bien recibida.





Sir Arthur

Makaimura_Saga@hotmail.com





Un Dramatic Battle en plena acción, pero con las parejas predefinidas.



Zangieg y R.Mika vaya pareja de rompehuesos. Adon salió volando.

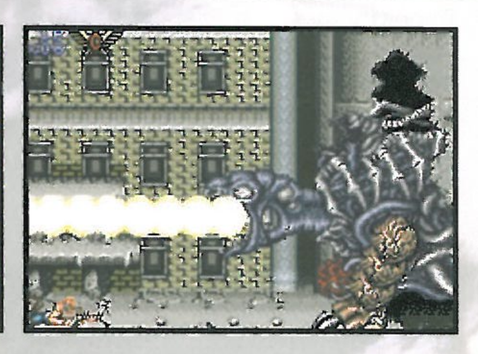




*Konami Tokyo nos ofrece una nueva versión del fantástico **Contra 3: The Alien Wars** de **SuperNintendo** para **Game Boy Advance**, incluyéndose jugosas novedades.*

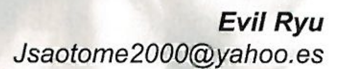
Konami nos brinda la oportunidad de recuperar un clásico como el sensacional ***Contra 3*** para **Game Boy Advance**. La nueva versión lleva el subtítulo de EX e incluye multitud de cambios respecto al original. Las dos fases del original que se veían desde arriba han sido sustituidas por dos nuevas fases laterales, que traen como curiosidad algunos jefes finales del también magnífico ***Contra Hardcorps*** de **Megadrive**. Además, en las fases normales se han incluido nuevas escenas y jefes. En lo negativo hay que hablar de que se ha eliminado el sistema de las dos armas (snifffffff, ya no se puede chulear con la pose de las dos metralletas a lo Rambo) y las superbombas. En esta versión sólo llevaremos un arma y se mantienen los tipos de





disparo. En cuanto al apartado técnico, el juego presenta una calidad gráfica extraordinaria, siendo calcada a la de ***SuperNintendo***, aunque eso sí, se ha aumentado el tamaño de las balas y con ello la dificultad. También podemos jugar partidas de dos jugadores con el cable link. El sonido es otro de los aspectos que más pierde respecto al original, debido a la inferior calidad de la música de **GBA**. En fin, un juego que alucinará a los fans de la saga y de una dificultad extrema, que puede echar atrás a más de un jugador.

Evil Ryu
Jsaotome2000@yahoo.es

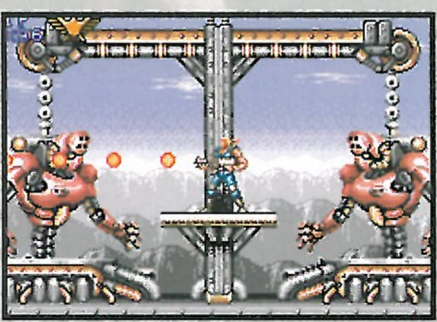


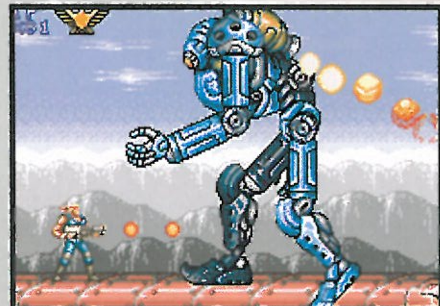


GRÁFICOS	92%
SONIDO	80%
JUGABLE	90%
TOTAL	86%









EL CASTAÑAZO DEL MES

Hola colegas, aquí tengo un castañazo brutal de lo más cutre salchichero que podemos encontrar para la **GBA**, el juego es tan absurdo y aburrido que no se lo recomiendo a nadie, no entiendo cómo la compañía **Vivendi Universal** (que no conoce ni dios) puede sacar al mercado un juego chapucero y tan lamentable.

Por el Búho.


Este juego es Tactical Spionage Action total XDD. Imaginaos el sonido del "!"

Esto es el Codec de Solid Snake pero en versión Barbi. Qué cutre ¡jajajajaja!

Para colmo, la famosa muñeca Barbie es la protagonista de este juego, ¿qué pinta una muñeca en un videojuego?, yo tampoco lo entiendo. Además es un juego demasiado infantil, a nadie le gustará, o a lo mejor le gusta a alguna niña pija del ass. Bueno, lo que tenemos que hacer durante el juego es ir avanzando con la Barbie y evitar a unos agentes que van de negro, que para mí que son clones, porque todos son iguales. Para esquivarlos la barbie tendrá varios métodos, patéticos eso sí; uno de ellos es tirarle al enemigo un pote de perfume.

Mientras vamos avanzando nos encontraremos con minijuegos simples y aburridos, y encima se repiten constantemente. Como si nos pareciese innovador, podremos conducir un coche y montar en caballo... ¡¡buf!!

Y luego la Barbie esa va de agente secreta con esos colores cantarines que lleva para "pasar desapercibida", sólo por eso ya es para coger el martillo y pulverizar el cartucho.

Los graficuchos son de lo peor que he visto en un videojuego, el monigote mal animado que llevamos, cuando salta parece que esté deformado, es muy grotesco. Los decorados se repiten constantemente, un ejemplo es la misión en Inglaterra, en la cual aparece durante toda la misión la torre de Londres... qué desastre de juego, qué malo llega a ser, me pongo yo a hacerlo peor y no puedo....

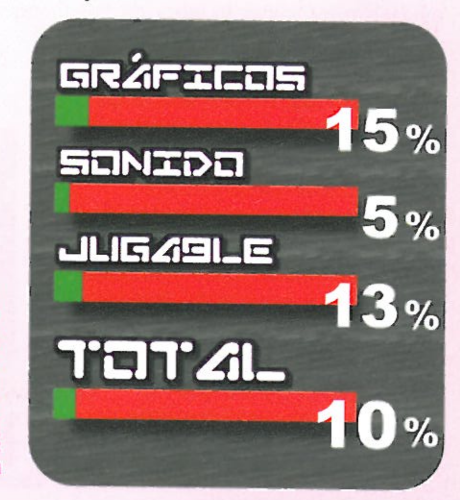
Por último hablaremos del apartado de sonido que, como el juego en general, es horrible; para qué te voy a contar, aparecen unas músicas agobiantes que te ponen estrés encima. Si después de escuchar la musiquilla del juego te pones a escuchar un disco de ***Toni Jenil*** te parecerá música celestial.

Bueno, la única conclusión que puedo aportar es tan simple como el juego, nunca he visto un juego tan malo como este, no entiendo cómo tienen valor de hacer este videojuego. En general, el juego ***Barbie Secret Agent*** es una porquería, no vale la pena, como ninguno de los que fusilo en cada número para hacer justicia.

¿Todos los coches son iguales o me lo parece?. Todo en el juego es igual...



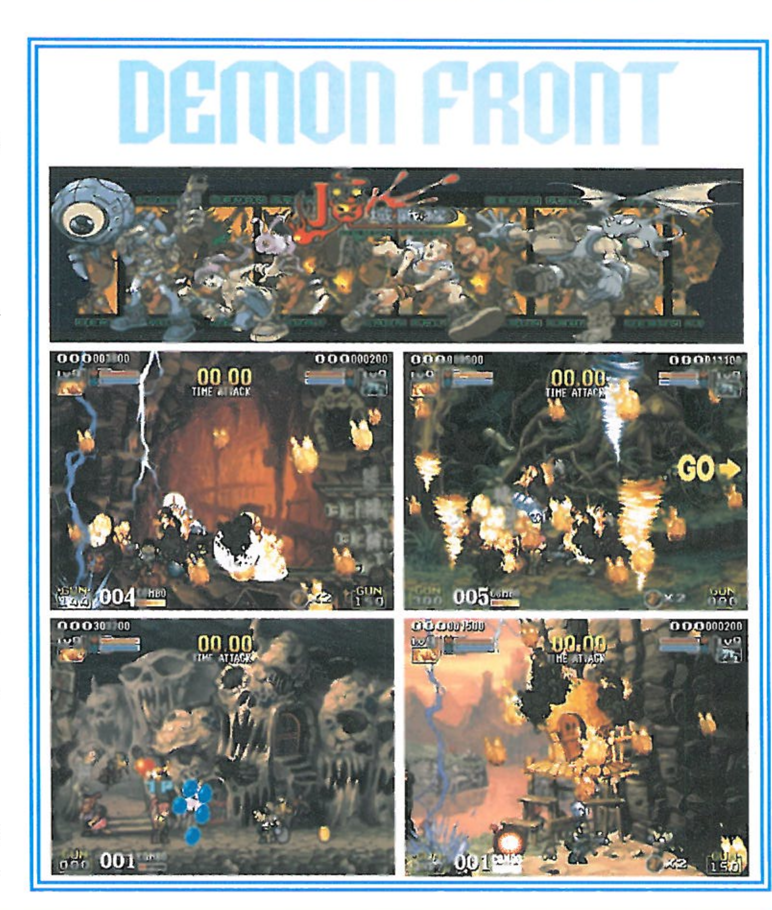
Sin comentarios. A ver si hay suerte y se tira por la ventana esa de una vez.





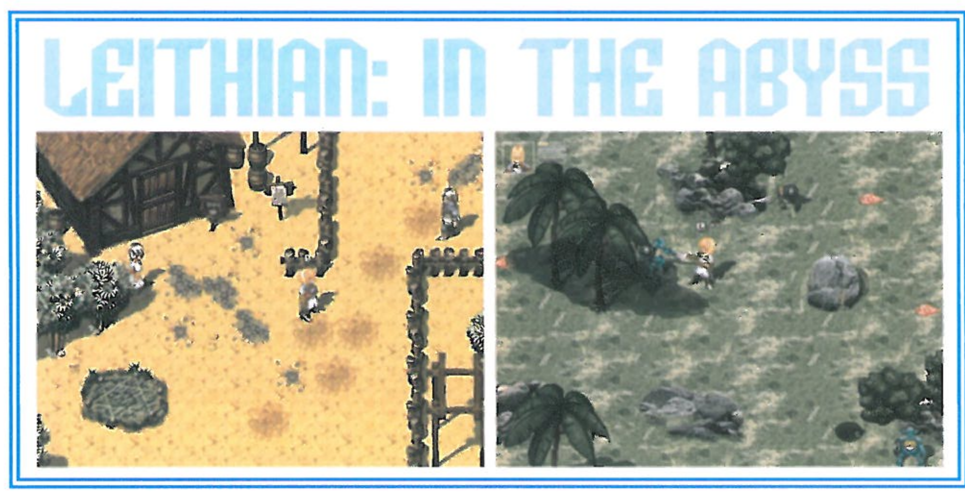
Los juegos tres delicias

Saludos de nuevo gamestfans, poco a poco empezamos a explorar los juegos orientales y así aumentar nuestros conocimientos. Este mes tocan dos juegos, ***Demon Front,*** *un espectacular shoot 'em de recreativa y* ***Narsilion,*** *un impresionante RPG coreano para PC que no tiene ningún desperdicio.*



Los amantes de los *shoot 'em,* que estén atentos a este título creado por la empresa china especializado en arcades **IGS**. ***Demon Front*** a primera vista os puede parecer una simple imitación de la famosa saga de los ***Metal Slug***, pero sin embargo, si te decides a echar un par de partidas, te darás cuenta de que este juego está realmente bien para no ser japonés; es tan bueno, que ha tenido un gran éxito dentro de Japón. Con una soberbia animación detallada, además de fluida, *sprites* de *bosses* gigantescos, y una acción trepidante, ***Demon Front*** nos lleva hacia un planeta a veinte años luz de distancia de la Tierra llamado Andres, un pacífico planeta donde toda la gente viven en armonía... Hasta que un día, de repente, ocurre un eclipse que supuestamente sólo duraría unas pocas horas pero sin embargo queda paralizado y termina alargándolo en más de tres meses, haciendo mutar a casi todo ser viviente del planeta en unos demonios infernales; claro está que los pocos supervivientes viven aterrorizados. Maya es uno de ellos, pero gracias a unos extraños poderes conoce a Dr.J, un científico loco del planeta Loukai. También conoce a Jake y Sara, dos viajeros de la Tierra que casualmente aterrizan en el planeta, así gracias a las armas del buen Dr.J, unen sus fuerzas y deciden enfrentarse a los demonios y salvar el mundo de Maya.

Aunque básicamente el sistema del juego es arrasar con todo, también tendremos a cuatro mascotas, cada una de ellas representa a un elemento: Fuego, Viento, Agua y Tierra. Sus poderes nos ayudarán a facilitar la labor de salvar el planeta. Lo más destacado de ***Demon Front*** comparado con los ***Metal Slug*** es que a lo largo del juego podremos aumentar el poder de nuestras mascotas y también hacer combos para hacernos grandes cantidades de puntos, pero lo malo es que el juego sólo cuenta con cinco fases y se hace un poco corto. Por lo demás todo está muy bien; así que ya lo sabéis, si alguien va al lejano oriente puede que se encuentre con este simpático y divertido *Shoot 'em* en *2D.*



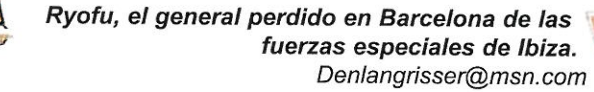




Y aquí empezamos con ***Narsillion: Leithian Another Story*** un impresionante *action rpg* en *2D* desarrollado por **Gringon,** una empresa coreana especializada en *rpgs*. Aunque este juego en realidad es un *Gaiden* (historia alternativa) de otro *rpg* de la misma compañía creado en el año 1999 con el nombre de ***Leithian: in the Abyss***, un juego bastante bueno para ser de sus primeros trabajos (aunque desgraciadamente este título ya se quedó en el olvido), pero respecto a **Narsillion** todavía podemos tener suerte y hacernos con él (¡así que ánimo! ^_~). Sólo mirando estas imágenes comprobaréis que el juego tiene unos gráficos excelentes, sus diseños e ilustraciones están en un estilo *manga* puro, aparte de sus bonitos gráficos en *2D* clásicos de *rpgs* japoneses, su jugabilidad y motor de combate también están bastante bien creados. Es un *action rpg* (lucha en tiempo real) del tipo ***Seiken Densetsu*** (***Secret Of Mana***) pero con más animación y *sprites* en pantalla, además de tener una buena banda sonora, las voces en combate están habladas (si el japonés ya era raro pues imagina el coreano). El sistema del combate es como en ***Phantasy Star Online*** pero en *2D*, podremos hacer grupos de cuatro personajes, nosotros sólo controlaremos a un personaje, los demás los manejará la *computer*, y pulsando el botón podremos ejecutar combos de tres golpes, aunque sinceramente, el control del juego a veces se hace injugable y las situaciones se hacen un poco caóticas, el juego en sí se puede considerar una pieza maestra.

Bueno, esto es todo de momento, nos vemos en el próximo ***Games Tech*** con más sorpresas (el redactor jefe me mira con cara de odio por llevarme el puesto número 1 del ranking de este mes de exceso de caracteres (O_oU)).
<<< (Qué va, hay quien te gana ¬¬).

Ryofu, el general perdido en Barcelona de las fuerzas especiales de Ibiza.
Denlangrisser@msn.com













Shigeru Miyamoto



Posiblemente uno de los más famosos realizadores de videojuegos en el mundo. Y no es para menos, ya que juego que toca juego que se convierte en un superventas.

Nombre: Shigeru Miyamoto
Fecha de nacimiento: 16/11/1952
Apodo: El Spielberg de los videojuegos.
Película favorita: Legend.
Grupo de música favorito: Paul McCartney



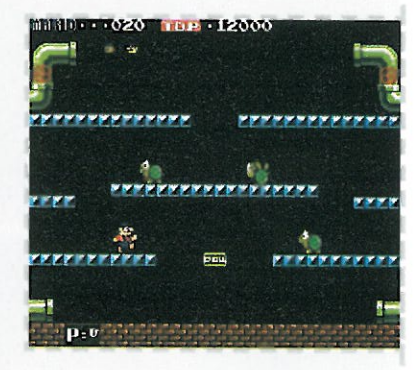
Nacido y criado en Sonebe, un pueblo rural cerca de Kioto, Japón, ya empezaba a despuntar por ser un chico con gran imaginación. Estudió diseño industrial en 1970. Cinco años después se graduaba con cierta facilidad. Y fue entonces cuando se dio cuenta que eso no era para él.
En 1977 su padre le logró una entrevista con un viejo amigo, **Hiroshi Yamauchi**, presidente de **Nintendo**. **Yamauchi** le dijo que volviera con algunos proyectos para hacer juguetes que es a lo que se dedicaba la compañía por aquel entonces. Poco después, el joven **Miyamoto** volvía con un portafolios repleto de ideas. Así fue cómo entró en **Nintendo**.
Tres años después **Yamauchi** le llamaba a una reunión en su despacho para decirle que buscaba a gente para desarrollar videojuegos, y como podéis imaginar, este aceptó encantado.





Miyamoto es el padre de verdaderos mitos en el mundo de los videojuegos. Juegos que se han ido transformando con el paso de los tiempos y aprovechando el aumento de potencia del hardware. Así pues, títulos como ***Mario*** y ***The Legend Of Zelda***, son claros referentes en sus sectores durante el paso de los años. Aunque la cosa no queda ahí, ya que lleva a sus espaldas decenas de títulos de éxito en el mundo entero.

TRABAJOS DESTACADOS:



Super Mario Bros: es sin lugar a dudas el que le lanzó a la fama y, entrega tras entrega, se hace más popular si cabe, aunque fue con ***Super Mario Bros III*** para **Famicom** donde dio realmente el gran bombazo, alzándolo como el título más vendido de todos los tiempos.

The Legend Of Zelda: **Miyamoto** era un soñador y tenía una gran imaginación, y de ahí saco la trama argumental de esta gran saga basada en Link, un pobre muchacho que se verá metido en un sinfín de aventuras para poder rescatar a la princesa Zelda de las garras del malvado Ganon.

GRANDES GENIOS DEL VIDEOJUEGO

Yu Suzuki



Nombre: Yu Suzuki
Apodo: Yu San
Comida preferida: Pescado, vino y bistec (cuando está en USA)
Película favorita: Casablanca
Grupo de música favorito: Van Halen
Signo Zodiacal: Géminis
Grupo Sanguíneo: A

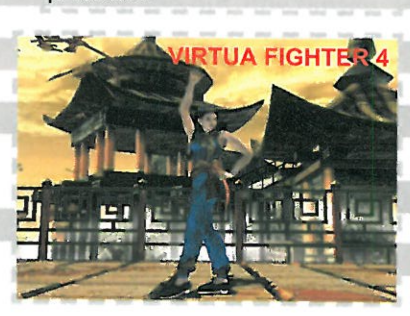
Yu Suzuki, actualmente el número 1 del grupo **AM2** de **Sega** es uno de los más importantes creadores de videojuegos de la historia. Innovador y perfeccionista, creó arcades de conducción tan míticos como ***Hang On*** y ***Out Run***. También de su mano aparecieron los primeros juegos poligonales, entre los que destaca ***Virtua Fighter***, el primer juego de lucha en 3D. Más recientemente nos sorprendió con la saga ***Shenmue***, una épica aventura aún sin concluir, que revolucionó la industria del videojuego por su enorme calidad técnica y su concepto de libertad.

Yu Suzuki nació el 10 de junio de 1958 en la prefactura de Iwate, en Japón. Se graduó en Ciencias Electrónicas en la Universidad de Ciencias de Okayama. Desde su infancia recibió grandes influencias de su padre en arte y música. También aprendió escritura e ilustración en su etapa de estudiante en la escuela superior. **Sega** vio su potencial y fue contratado. En 1983 se convirtió en programador de videojuegos y productor.

JUEGOS QUE MARCARON SU CARRERA:

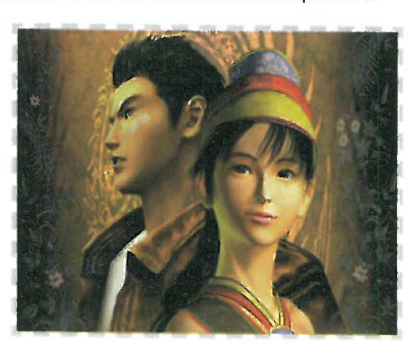
VIRTUA FIGHTER:

En diciembre de 1993 **Yu Suzuki**, junto al equipo ***AM2*** de **Sega** revolucionó la industria del videojuego con la aparición de ***Virtua Fighter***, el primer juego de lucha poligonal que capturaba movimientos de personas reales. A partir de aquí creó una saga que fue altamente reconocida por el instituto **Smithsonian**, como una gran contribución a la sociedad en el campo del arte y entretenimiento. Por primera vez en la industria del videojuego japonés, un videojuego fue a formar parte del Museo de Historia Americano Smithsonian en Washington, gracias a su innovación tecnológica.



SHENMUE:

Si un juego le dio fama, a nivel mundial, como uno de los nombres más importantes de la industria del videojuego a **Yu Suzuki**, este es sin duda ***Shenmue***, un juego que llevaba años y años en la mente de este genio y que finalmente se hizo realidad con la aparición de **Dreamcast**, la primera consola que le permitió llevar a cabo su ambicioso proyecto. Con un guión totalmente suyo y la colaboración de un equipo de más de 200 personas creó una aventura dividida en varios capítulos y que presentaba un nuevo género de videojuego denominado como FREE, *Full Reactive Eyes Entertainment*. El primer ***Shenmue*** nos introducía en el primer capítulo de la historia y en la segunda parte disfrutamos de los capítulos 2, 3 y 4. La saga aún no ha concluido y seguramente sólo ***Yu Suzuki***, **AM2** y **Sega** saben en qué plataforma y si se continuará esta fenomenal historia.



CREACIONES MÁS IMPORTANTES:

- Julio de 1985: ***Hang On***: Arcade simulador de motos. Es el primer juego de simulación del mundo.
- Diciembre de 1985: ***Space Harrier***: Arcade de acción en perspectiva 3D.
- Septiembre de 1986: ***Out Run***: Arcade simulador de conducción.
- Julio de 1987: ***After Burner***: Arcade simulador de combate aéreo.
- Agosto de 1989: ***Power Drift***: Arcade simulador de conducción con modo multijugador con interconexión de varias recreativas.
- Mayo de 1990: ***G-Lock***: Arcade simulador de combate aéreo.
- Noviembre de 1990: ***R360***: Arcade simulador de combate aéreo cuyo mueble constaba de una cabina que realizaba giros de 360 grados.
- Agosto de 1992: ***Virtua Racing***: Arcade simulador de conducción que usaba gráficos 3D gracias a la nueva placa ***Model 1***.
- Diciembre de 1993: ***Virtua Fighter***: Arcade de lucha 3D. Es el primer juego de lucha poligonal de la historia.
- Noviembre de 1994: ***Virtua Fighter 2***: Arcade de lucha 3D. La segunda entrega del juego de lucha poligonal que funcionaba sobre la potente placa ***Model 2***.
- Septiembre de 1996: ***Virtua Figther 3***: Arcade de lucha 3D. Tercera entrega de ***Virtua Fighter***. Es el primer juego en usar la placa ***Model 3***.
- Septiembre de 1997: ***Virtua Fighter 3 TB***: Arcade de lucha 3D. Versión mejorada del anterior.
- Julio de 1999: ***Ferrari 355 Challenge***: Arcade simulador de conducción. Uno de los simuladores de coches más realistas jamás realizados. Funcionaba sobre la placa ***Naomi***.
- Diciembre de 1999: ***Shenmue***: Juego para ***Dreamcast*** que lanzó a la fama a ***Yu Suzuki*** y catalogado como FREE, *Full Reactive Eyes Entertainment*.
- Septiembre del 2001: ***Shenmue 2***: Segunda entrega de la colosal historia creada por ***Yu San***.
- 2001: ***Virtua Fighter 4***: Arcade de lucha 3D. La última entrega de la saga funciona sobre la placa ***Naomi 2*** y arrasa en Japón.
- 2002: ***Virtua Fighter 4 Evolution***: Arcade de lucha 3D. Versión mejorada del anterior con nuevos personajes.

Hironobu Sakaguchi



***Hironobu Sakaguchi** es, ni más ni menos, el padre de la más fructífera saga de RPG's de todos los tiempos. Hablar de **Sakaguchi** es hablar de **Final Fantasy**.*

Nació en 1962. Cuando **Square Co. Ltd** fue fundada en 1986, él ya estaba allí ostentando el cargo de director de desarrollo. En 1991, después del éxito alcanzado por las tres entregas de ***Final Fantasy*** en **NES** y en pleno desarrollo de ***FFIV***, **Sakaguchi** fue ascendido a vicepresidente. Teniendo en cuenta su cargo dentro de **Square**, es muy loable el hecho de que siga al frente del departamento de desarrollo y siendo productor ejecutivo de algunos juegos, entre ellos los ***FF***. Con la fundación de **Square USA**, pasó a desarrollar en esta el cargo de presidente. En **Square USA** dirigió la famosa película ***Final Fantasy The Spirits Within***.

Su mejor cualidad es la creatividad que derrocha en cada una de sus creaciones, consiguiendo que sientas con sus juegos una experiencia similar a ver una película. En pleno *E3* de mayo del 2000, recibió el galardón de la fama otorgado anualmente por la ***Academy of Interactive Arts and Sciences*** americana, una academia que premia a los personajes más destacados en el panorama de la innovación y la tecnología mundial. También ese mismo año, fue premiado en los galardones ***Multi-Media Grand Prix 2000***, en Tokio.

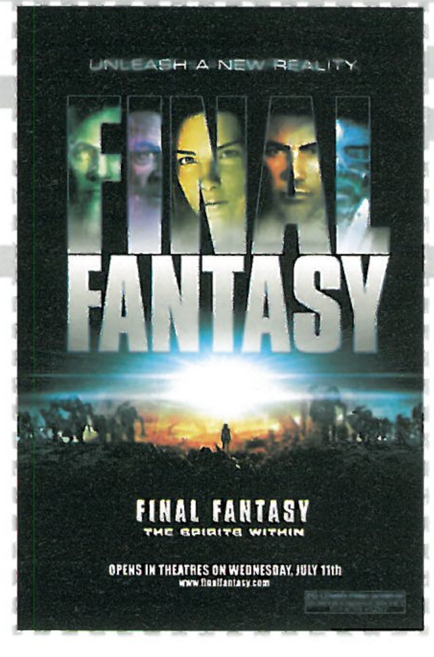
PRODUCCIONES IMPORTANTES*:

Final Fantasy (1987)
Final Fantasy II (1998)
Final Fantasy III (1990)
Final Fantasy IV (1991)
Final Fantasy V (1992)
Final Fantasy VI (1994)
Chrono Trigger (1995)
Final Fantasy VII (1997)
Xenogears (1998)
Parasite Eve (1998)
Final Fantasy Tactics (1998)
Final Fantasy VIII (1999)
Chrono Cross (1999)
Vagrant Story (2000)
Parasite Eve 2 (2000)
The Bouncer (2000)
Final Fantasy X (2001)
Final Fantasy Chronicles (2001)
Kingdom Hearts (2002)

JUEGO DESTACADO:

Final Fantasy

Corría el año 1987 cuando **Sakaguchi** decidió que su empresa se merecía algo más que seguir siendo una pequeña empresa de videojuegos. Decidió aunar todo el potencial humano y económico de **Square** en un único juego para **Famicom** (**NES**). Si tenía éxito, quizás **Square** subiría de categoría, pero si fracasaba, se acabó todo. Es por ello que **Sakaguchi** decidió bautizar al juego con el nombre de ***Final Fantasy***, porque seguramente sería su último proyecto antes de retirarse. Como por aquel entonces **Enix** triunfaba con sus ***Dragon Quest***, decidieron que el juego sería un RPG.
Lo que salió de allí no sólo hizo a la compañía famosa, sino que ha conseguido establecerse como la saga de RPG's más famosa de todos los tiempos con un haber de 11 títulos, sin contar los alternativos y *remakes*.





*En donde aparece el nombre de ***Hironobu Sakaguchi***, independientemente de la función que desarrolle en el juego.

Hideo Kojima

GRANDES GENIOS DEL VIDEOJUEGO



Nombre: Hideo Kojima.
Apodo: Ojama.
Grupo Sanguíneo: A
Hobbies: Películas, lectura y escuchar música.
Directores Favoritos: Luc Besson, David Lynch, Danny Boyle, James Cameron, John Carpenter, Jean Cocteau, Krzysztof Kieslowski, Jan Kounen, Dario Argento, George A. Romero, Sam Raimi, Peter Jackson, Quentin Tarantino, John Woo, Robert Rodriguez, Akira Kurosawa, Masayuko Suoh y Joji Lida.
Escritores Favoritos: Michael Crichton, Robert R. McCammon, Bob Langley, Robin Cook, David Mason, Paul Gallito, Teru Miyamoto, Kobo Abe.
Música Favorita: Joy Devision, New Order, Ultravox, Sisters of Mercy, Cure, Nick Cave and the Bad Seeds, Depech Mode.
Actrices Favoritas: Juliette Binoche, Meg Ryan, Diane Lane, Jodie Foster, Alicia Silverstone.
Futuras Ambiciones: Dirigir una película y producir juegos totalmente nuevos para futuras consolas.

Hideo Kojima es uno de los nombres más importantes y con más prestigio en el mundo del videojuego. Siempre ligado a **Konami**, ejerce actualmente más como productor que como diseñador y guionista. Influenciado de una manera brutal por el cine Americano, es para muchos el mejor a la hora de crear una historia para un videojuego, tal y como lo demuestran creaciones como ***Snatcher, Policenauts*** o el sensacional ***Metal Gear Solid*** de **PSX**.

Hideo Kojima nació el 24 de agosto de 1963 en Setagaya, Tokyo. Se trasladó a Kobe a los 3 años. Desde muy joven le interesó el mundo del cine, y llegó a filmar algún cortometraje en 8mm. Su gran sueño siempre ha sido dirigir una película pero afortunadamente un día jugó a ***Super Mario Bros***, un juego que le impactó tremendamente. **Kojima** entonces decidió entrar a formar parte de la industria del videojuego y se enroló en **Konami** como diseñador de videojuegos. **Kojima** se dio cuenta de que los juegos le permitían crear historias menos lineales que las de un largometraje y la idea de ser uno el propio protagonista siempre está patente en sus creaciones. A pesar de que el listado de juegos en los que ha participado no es muy grande, estos destacan por su enorme calidad y carisma. En todas sus creaciones o producciones veremos grandes guiños al cine. La estética de ***Snatcher*** a lo "***Blade Runner***", los protagonistas de ***Policenauts*** que nos recordarán a los de "***Arma Letal***" o Solid Snake de ***Metal Gear Solid***, calcado a Snake Plissken de "***Rescate en Nueva York***". En el mundo del videojuego, **Kojima** admira a **Shigeru Miyamoto** y ***Yuji Hori*** (productor de la saga ***Dragon Quest***). Actualmente ejerce principalmente como productor en **Konami** y su última producción es el esperado ***Z.O.E. 2***.


Evil Ryu con Kojima en el TGS' 2000

-Metal Gear: 1987 MSX.
-Snatcher: 1988 PC 8801-SR.
-Snatcher: 1988 MSX.
-Metal Gear: 1988 NES.
-SD-Snatcher: 1990 MSX.
-Metal Gear Solid 2: 1990 NES.
-Snatcher: 1992 PC ENGINE.
-Snatcher: 1994 MEGA CD. Única versión en inglés.
-Policenauts: 1994 PC 9821.
-Policenauts: 1995 3DO.
-Snatcher: 1996 SATURN Y PSX.
-Policenauts: 1996 SATURN (Edición especial) Y PSX.
-Policenauts Private Collection: 1996 PSX.
-Tokimeki Memorial "Nijiiro no Seisyun": 1997 SATURN Y PSX.
-Tokimeki Memorial "Irodori no Lovesong": 1998 SATURN Y PSX.
-Metal Gear Solid: 1998 PSX.
-Metal Gear Solid Integral: 1999 PSX.
-Metal Gear Solid: 2000 GAME BOY COLOR.
-Zone of the Enders: 2001 PSX 2.
-Metal Gear Solid 2 "Sons of Liberty": 2001 PSX 2.
-Metal Gear Solid 2 "Substance": PSX 2 y X-BOX.
-Zone of The Enders 2: PSX 2.

SNATCHER (MEGA CD):

Tal y como he posicionado a ***Snatcher*** como uno de los juegos más geniales de ***Kojima***, podría haber puesto al genial ***Policenauts***, pero el primero tuvimos la suerte de disfrutarlo en Europa en versión **Mega-CD** (aunque estuviera en inglés, grrrrr). ***Policenauts***, por desgracia, no ha salido de Japón. ***Snatcher*** es una aventura gráfica en sí, en la que vamos seleccionando distintas opciones para ir desarrollando la historia y tiene fases de acción a base de disparos, en las que podemos usar la pistola de **Konami** para **Mega CD**. El genial y envolvente argumento futurista del juego, con toques de "***Blade Runner***" y "***Terminador***", los magníficos personajes como Gillian Seed y Random Hajile y en general todo el juego, lo convierten en un clásico.

METAL GEAR SOLID (PSX):

El juego que lanzó a la fama internacionalmente a **Kojima** fue, sin duda, ***Metal Gear Solid*** para **PlayStation**. Considerado por muchos como el mejor juego para la consola de 32 Bits de **Sony**. El sensacional desarrollo del juego, argumento, personajes y ambientación lo convierten en una obra maestra. En esta sensacional producción podemos observar nuevamente las enormes influencias que el mundo del cine ejerce sobre **Kojima**. El enorme realismo y gusto por los detalles así nos lo demuestran, al igual que las geniales secuencias estilo película de acción y elaborados diálogos. Ojalá hiciesen un remake de este juego con el sensacional *engine* de la segunda entrega para **PS2**.

Yuji Naka

Nombre: Yuij Naka
Apodo: Y2
Signo Zodiacal: Virgo.
Aficiones: Coches, videojuegos.



Nació el 17 de septiembre de 1965 en Osaka. A la edad de 17 años, *Yuji Naka* ya tenía bien clara una idea: quería crear juegos. Su afición a los ordenadores le vino gracias a la entonces popular ***Ryuchi Sakamoto's Magic Orchestra***, una banda de música que usaba ordenadores para componer su música. Después de graduarse en la escuela superior, **Naka** decidió trasladarse a Tokyo para probar fortuna. Como buen fan de **Namco** que era, intentó ingresar en dicha compañía, con la ¿mala? fortuna de que **Namco** sólo admitía a universitarios licenciados entre sus filas. Como ***Naka*** no quería estudiar más, lo intentó en otras compañías que no fueran tan estrictas a la hora de seleccionar personal, entre ellas **Sega**. Poco sabía el protagonista de esta historia, que se convertiría en toda una estrella del panorama de los videojuegos, "gracias" a su rechazo en **Namco**.

En 1990 pasó a ser el programador jefe del departamento *AM#8* (departamento que más tarde pasaría a llamarse **Sonic Team**). En 1991 desarrollaría su más importante papel dentro de la empresa: la creación de ***Sonic The Hedgehog*** (mascota de **Sega**). Acto seguido abandonó la compañía por una serie de razones salariales. Volvió a ser contratado en pleno desarrollo de *Sonic 2,* pero se marchó antes de estar acabado. En 1992, el productor ***Shinobu Toyoda*** ascendió al puesto de manager ejecutivo, quedando libre su cargo dentro del **Sonic Team**. Cargo que ocupó ***Naka*** al ser contratado por el mismo ***Shinobu***.

JUEGO DESTACADO

Sonic the Hedgehog



Sega necesitaba un símbolo para competir con Mario. Alex Kidd se podía considerar como su mascota, pero no tenía el suficiente carisma para derrocar al mostachudo de **Nintendo**. Esta labor recayó sobre **Yuji Naka** y **Naoto Ohshima** (el entonces director del *Sonic Team*). Se descartaron diseños de perros y pájaros, hasta que se logró un dibujo de un puercoespín azul bastante innovador. La primera idea fue un clon de Mario, recogiendo monedas y con dos botones de acción. Al final, las monedas pasaron a ser anillos y los botones se simplificaron a uno. Si a esto se le añadía un generoso colorido, una jugabilidad perfecta y mucha, mucha velocidad... ¿El resultado? Todo un boom lúdico que en 1991 provocó que legiones de personas se convirtieran en seguidores del erizo y alzaran a **Sega** por todo lo alto, poniéndole las cosas difíciles al más famoso bigotudo de los videojuegos.

CREACIONES MÁS IMPORTANTES*

- Girls Garden -> SG-1000** / Master System -> 1984 -> Programador jefe
- Hokuto No Ken (Black Belt en versión mutil... digo PAL) -> Master System -> 1986 -> Programador
- Phantasy Star -> Master System -> 1987 -> Programador jefe
- Super Thunderblade -> Mega Drive -> 1988 -> Programador jefe
- Phantasy Star II -> Mega Drive -> 1989 -> Productor, programador jefe
- Sonic the Hedgehog -> Mega Drive -> 1991 -> Programador
- Sonic the Hedgehog 2 -> Mega Drive -> 1992 -> Programador jefe
- Sonic the Hedgehog 3 -> Mega Drive -> 1994 -> Productor, Programador jefe
- Sonic & Knuckles -> Mega Drive -> 1994 -> Productor, Programador jefe
- NiGHTS into Dreams... -> Sega Saturn -> 1996 -> Productor, programador jefe
- Christmas NiGHTS -> Sega Saturn -> 1996 -> Productor, programador
- Sonic Jam -> Sega Saturn -> 1997 -> Productor
- Sonic R -> Sega Saturn -> 1997 -> Productor
- Burning Rangers -> Sega Saturn -> 1998 -> Productor
- Sonic Adventure -> Dreamcast -> 1998 -> Productor
- ChuChu Rocket! -> Dreamcast -> 1999 -> Productor, director
- Samba de Amigo -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Sonic the Hedgehog Pocket Adventure -> 2000 -> Supervisor
- Samba de Amigo Ver.2000 -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Phantasy Star Online -> Dreamcast -> 2000 -> Productor
- Phantasy Star Online Ver.2 -> Dreamcast -> 2001 -> Productor
- Sonic Adventure 2 -> Dreamcast -> 2001 -> Productor
- Minna de Puyo Puyo -> GBA -> 2001 -> Productor
- Sonic Advance -> GBA -> 2001 -> Productor

*Nos hemos dejado algunos juegos, en los que una de tres: a) No eran muy importantes, b) ***Yuji*** no ostentaba un cargo significativo, c) el juego es una conversión de otro.

****SG-1000**: Resumiendo mucho, el SG-1000 viene a ser el primer modelo de "**Master System**" (¡ojo!, no la **Master System** en sí). Lo que conocemos por **Master System** viene a ser un **SG-1000 MK III**, es decir, el tercer modelo de **SG-1000**, mientras que **Master System 2** es el cuarto modelo. También está el **SC-3000**, pero eso es otra historia.



Shinji Mikami

El 11 de agosto de 1965 nació este pequeño gran genio japonés, que ya en la escuela primaria sabía que dejaría su marca en la historia. Rebelde como pocos, es capaz de enfrentarse en los medios a cualquier desarrolladora de hardware o llevarle la contraria a sus superiores, como lleva haciendo desde que entró en **Capcom**, la afortunada compañía que confió en él. Y es que tal y cómo le enseñó su maestro **Fujiwara**, **Mikami** siempre afirma buscar la "libertad dentro de la restricción", lo que hace que ***Resident Evil***, su creación estrella, no caiga en el agujero de la comercialidad.

Aunque muchos piensen que **Shinji Mikami** sólo es ***Resident Evil***, ya hizo cuatro juegos antes de emprender el proyecto de su vida. El primero fue ***Hatena's Adventure*** para **Game Boy**, el pionero de los juegos multijugador en la monocroma de **Nintendo**, que **Mikami** tenía que acabar en un mes, pero que desobedeciendo a su jefe finalizó en tres meses. Poco más tarde hizo, también para **GB**, la adaptación de la película ***Rogger Rabbit*** que vendió muy bien dentro y fuera de Japón y le dio muy buen crédito dentro de la compañía. Ocho meses más tarde, emprendió el proyecto de ***Formula 1***, en el cual se implicó demasiado con su característica ambición y unas ganas de hacer algo bueno realmente enormes, pero chocando con un equipo de programadores que no estaban a su nivel. Enfadado, **Mikami** canceló el proyecto. El siguiente juego que realizó trataba otra vez de **Disney**, en un juego con Goofy estilo ***Zelda***, con el que nuestro productor favorito tuvo que buscárselas para meter todo el juego en un cartucho de 4 insignificantes megas. El siguiente fue otra vez para **Disney**, tocándole el turno a ***Aladdin***, y su estrella cambió radicalmente cuando su maestro **Fujiwara** le llamó y le dijo que **Capcom** quería hacer un juego nuevo, que crease nuevas tendencias y que cambiase con todo lo establecido, y la compañía nipona quería que fuese de terror. Por fortuna, **Mikami** aceptó el trabajo, empezando un juego que iba a ser de fantasmas en una casa encantada, pero que pronto se rediseñó para que los fantasmas fuesen sustituidos por zombies. La historia fue lo último, realmente **Mikami** quería centrarse en la ambientación, y la trama le importaba menos (las discusiones con su jefe continuaron gracias a la poca implicación de **Shinji** en la historia de ***RE***). Y así fue cómo se lanzó ***Psycho***, al cual se le cambió el nombre a última hora para estar en armonía con la historia del juego. A partir de ahí **Mikami** se coronó como el nuevo gran productor de **Capcom**. ***Resident Evil 2*** arrasó cuando salió a la venta, y cuando empezaron la tercera entrega **SM** empezó a enfadarse con **Sony**, que le presionaba a través de **Capcom** para hacer más continuaciones y gaidens que no quería realizar. **Mikami** también se encargó de ***Dino Crisis***, el primer juego de **Capcom** estilo ***RE*** que no trataba de zombies, y con ***CODE: Veronica*** volvió a hacer algo que intentaba desde el primer **Biohazard**: un juego en el que predominase el terror.

La decisión de irse con **Nintendo** y su **Game Cube** vuelve a poner de manifiesto el carácter creativo de **Mikami**, que prefiere buscar una máquina que se adapte a sus necesidades que no a la más vendida, y como hemos visto últimamente, no es que tenga buenas relaciones con **Sony**. Ahora mismo, está realizando ***PN 03***, un nuevo juego de acción futurista para Nintendo, y esperamos que siga lanzando juegos y se convierta en uno de los más fastuosos productores de **Capcom**.







Yoshitaka Amano

*Yoshitaka Amano, todo un personaje. Su peculiar estilo y sus intervenciones en la saga **Final Fantasy** lo han hecho famoso en el mundo entero.*

JUEGOS ILUSTRADOS

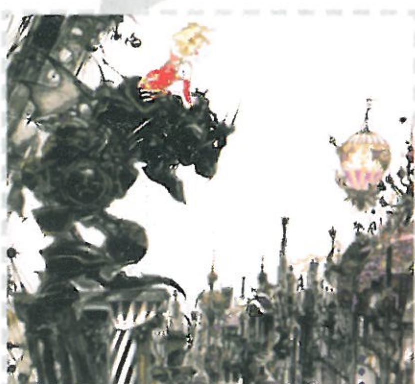
Final Fantasy
Final Fantasy II
Final Fantasy III
Final Fantasy IV
Final Fantasy V
Final Fantasy VI
Final Fantasy IX
Front Mission
Gun Hazard
Rebus (Kartia)
El Dorado Gate (todos)



Yoshitaka Amano nace en el año 1952 en el pequeño pueblo de Shizuoka, en Japón. De pequeño ya se entretenía pintando los rollos de papel que su hermano traía de su trabajo en la fábrica de papel. A la edad de 15 años se desplaza a Tokio para visitar a un amigo y de paso mostrar sus obras a **Tatsunoko Productions** (creadores de ***Gatchaman*** –***Comando G***- entre otras), donde inmediatamente lo contrataron. Allí estuvo hasta que en 1982 abandonó la compañía para ser un ilustrador *freelance* de portadas de revistas y libros. Una decisión arriesgada, pero según el mismo **Yoshitaka** "Una vez que tu vida es muy estable, tu creatividad muere". Colaboró con la revista japonesa **Science Fiction Magazine**, consiguiendo allí una buena parte de sus fans. También ilustró una veintena de libros, todos ellos fueron *top* ventas, entre ellos se encuentra la novela del conocido escritor japonés **Hideyaki Kiduchi**: ***Vampire Hunter D***.

Un año más tarde ganaría la 14ª edición de los galardones **Seiun**, en la categoría de arte (ganaría este premio durante cuatro años consecutivos). Ya llegamos a 1987, año crucial en su carrera, ya que fue contratado por **Square** para ser el diseñador de ***Final Fantasy***. Durante los siguientes años hizo exhibiciones de su arte en todo el planeta, llegando hasta París, Bruselas, Londres y Nueva York, incluso fue allí donde abrió un estudio propio en 1997. Y es que, según **Amano** "Nueva York es mi ciudad de fantasía, un lugar donde puedo soñar libremente sin las restricciones de lo conocido". **Yoshitaka** es un hombre muy polifacético que le gusta aprender de las demás culturas, siempre está aprendiendo cosas, es por ello que se ve sumergido en una autolucha entre quedarse en un estilo que ya tiene dominado o intentar incluir otras técnicas.





*Terra de **FFVI** en una armadura Magitek. Muy logrado el detalle.*



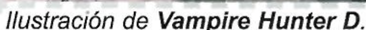


*Ilustración de **Vampire Hunter D**.*



*Sephirot de **FFVII**, según **Yoshitaka**.*

Tetsuya Nomura | Yoji Shinkawa


TETSUYA NOMURA



*¿Quién no recuerda aquellas ilustraciones de **Final Fantasy VII** del, por aquel entonces, desconocido **Tetsuya Nomura**?*

Nació el 10 de octubre de 1970 en la ciudad japonesa de Osaka. Su vocación para ser diseñador de personajes le viene desde pequeño. Se deja influir por otros diseños a la hora de crear. Antes de trabajar en **Square** creó diseños para diversas publicidades. En 1992 fue contratado por **Square** para que se encargase de los gráficos de batalla de ***FFV***. El resultado fue satisfactorio y en 1994 ascendió de categoría, siendo el director de gráficos en ***FFVI***. En 1996 se encargó del diseño de los personajes de ***Silent Chaos*** (un juego para PC que después de ser traspasado a **PlayStation**, fue cancelado). ***FFVII*** (1997) sería su salto definitivo a la fama. Recientemente ha sido ascendido a director en el reciente ***Kingdom Hearts***.





HA PARTICIPADO EN:

Final Fantasy V
Final Fantasy VI
Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII
Final Fantasy X
The Bouncer
Ergheiz
Kingdom Hearts
Brave Fencer Mushashiden
Parasite Eve
Parasite Eve 2

Yoji Shinkawa es uno de los ilustradores más importantes del momento. Saltó a la fama como ilustrador y diseñador gráfico gracias a su genial trabajo en ***Metal Gear Solid*** de **PlayStation**. Nació en Hiroshima, Japón, el 25 de diciembre de 1971. Se graduó en la Universidad de Bellas Artes de Kyoto en la especialidad de pintura al óleo. Entró a formar parte de **Konami** en 1994, bajo la aprobación de ***Hideo Kojima***. Cuando estaba trabajando en diseños para ***Policenauts Private Collection***, se enroló en el proyecto de ***Metal Gear Solid*** como diseñador de personajes y elementos mecánicos. También se encargo del diseño de los mechas de ***Zone of The Enders*** para **Playstation 2**. En la segunda entrega de ***Metal Gear Solid 2*** para **PS2**, se encargó de nuevo del diseño de personajes y vehículos. Actualmente está trabajando en la segunda entrega de ***Z.O.E***. Su estilo innovador a la hora de diseñar tanto personajes como elementos mecánicos lo convierten en un artista con un prometedor futuro. Admira enormemente a ***Yoshitaka Amano*** y adora a los gatos.

YOJI SHINKAWA







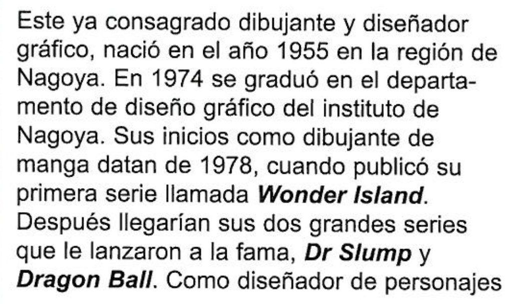




Toriyama | Satoshi Urushihara


AKIRA TORIYAMA

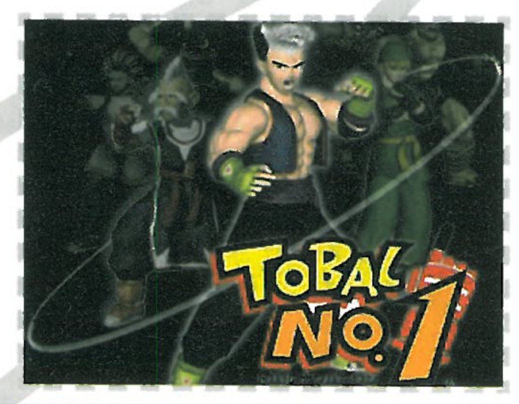
Todos conocemos ya a ***Akira Toriyama,*** *uno de los dibujantes de manga más famosos del mundo. En estas líneas descubriremos su faceta como diseñador de personajes para videojuegos.*

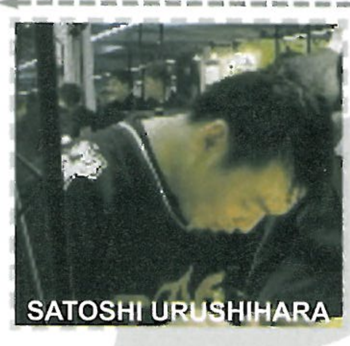


Este ya consagrado dibujante y diseñador gráfico, nació en el año 1955 en la región de Nagoya. En 1974 se graduó en el departamento de diseño gráfico del instituto de Nagoya. Sus inicios como dibujante de manga datan de 1978, cuando publicó su primera serie llamada ***Wonder Island***. Después llegarían sus dos grandes series que le lanzaron a la fama, ***Dr Slump*** y ***Dragon Ball***. Como diseñador de personajes ha participado en grandes producciones y sagas, como ***Dragon Quest*** de **Enix**. También participó como diseñador de personajes en uno de los mejores *RPGs* de **Snes,** el fabuloso ***Chrono Trigger***, pero esta vez en colaboración con **Square**. Tampoco nos podemos olvidar de la multitud de adaptaciones al videojuego de ***Dragon Ball*** y sus trabajos en ***Toruneko's Great Adventure***, ***Tobal 1*** y ***2*** entre otros.








SATOSHI URUSHIHARA

Satoshi Urushihara es uno de los más famosos dibujantes de manga que ha trabajado en el mundo del videojuego. Nació el 9 de Febrero de 1966, en la provincia de Hiroshima. Se gradúo en la escuela superior en 1984 y comenzó a trabajar en **Toei Animation**, ayudando en las versiones americanas de ***G.I.Joe*** y ***Transformers***. Después trabajó como agente libre y participó en títulos como ***Record of Lodoss War*** y ***Cryyng Freeman***. También colaboró con el famoso ***U-Jin***. En 1990 realizó su primer manga, ***Legend of Lemnear***, título con el que se ganó el respeto del público. En 1993 público ***Plastic Little***, un manga que posteriormente se vería en formato de anime. Después trabajo en ***Chirality*** y hoy en día sigue al pie del cañón. Como diseñador de personajes en videojuegos, sus trabajos más conocidos son sin duda las ilustraciones de la saga de magníficos juegos de estrategia conocida como ***Langrisser*** o los recientes ***Growlanser***. Destaca como dibujante por su puro y natural estilo anime, con personajes de enormes ojos y un colorido magistral. Sus diseños de chicas son explosivos.



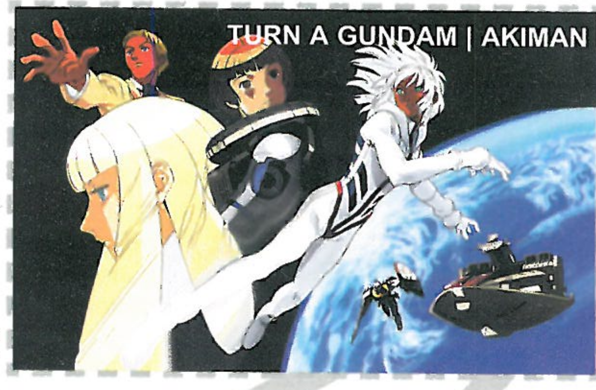


Ilustradores de Capcom y SNK

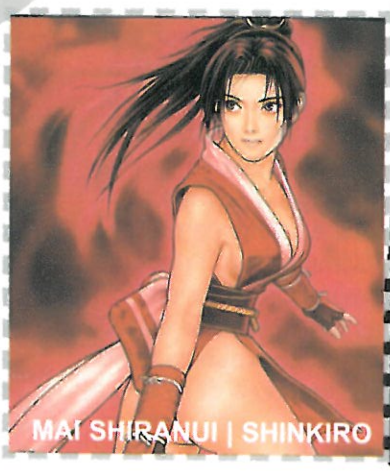
*Si hay ilustraciones que de veras nos gustan a los aficionados a los videojuegos son las de los artistas de **Capcom** y la desaparecida **SNK**. Vamos a intentar daros a conocer algunos de los más importantes.*

Del estudio de diseño de **Capcom**, el ilustrador más conocido es posiblemente **Yasuda Akira**, más conocido como ***Akiman***, que ha trabajado como diseñador en innumerables juegos, destacando sus trabajos en la saga ***Street Fighter*** y que actualmente se encarga de diseñar las ilustraciones del próximo ***Red Dead Revolver***. Su estilo es genial y ha trabajado también como diseñador en series de anime tan importantes como ***Turn A Gundam***. ***Bengus*** es otro de los más importantes diseñadores de **Capcom**, ha trabajado en juegos tan importantes como la saga ***Zero*** de ***Street Fighter*** o los ***Darkstalkers***, donde creó a Morrigan. No hay que olvidarse de ilustradores de la compañía importantes como **Kinu Nishimura** (que junto a **Shinkiro**, realizó las ilustraciones de los ***Capcom vs Snk***); **Uzi**, que ha trabajado en los ***Rockman*** 1 a 6 de **PSX** y ***Rockman X5***; **Daichan**, que además de dibujar para ***Warzard*** y ***Street Fighter Zero*** ha diseñado monstruos para la saga ***Dino Crisis*** y ***Resident Evil 2***; **Maede Shima** que dibujó para ***Pocket Fighters*** y diseñó a Tron (de ***Rockman Dash***) y por último **Sensei**, con trabajos en ***Rockman X4*** entre otros juegos.
En cuanto a **SNK**, el nombre más importante y conocido es **Shinkiro**, que ha trabajado en infinidad de juegos de **Neo Geo**, ya sea dibujando portadas, personajes o dibujos promocionales. Su estilo realista tiene muchos fans y detractores, es un autor único en su especie. Sus trabajos más conocidos están en la saga ***King of Fighters***. Actualmente realiza trabajos para **Capcom,** en juegos como la saga ***Capcom vs Snk***, ***Chou Makaimura R*** y ***Final Fight One*** de **Game Boy Advance**, o el reciente ***Dino Stalkers*** de **PS2**. Otro gran autor de la antigua compañía de Osaka es **Eiji Shiroi**, ilustrador principal de la saga ***Samurai Spirits***. Su primer trabajo en la compañía fueron diseños y posters promocionales para ***Fatal Fury 2***. También ha realizado ilustraciones para ***Art of Fighting 2***, ***Kizuna Tag Battle***, ***KOF*** y ***SNK vs Capcom Card Fighters***. También habría que destacar a **Hiroaki**, ilustrador de ***Fatal Fury: Wild Ambition***, ***Buriki One*** y ***Kof 2000*** y **Senri Kita**, que actualmente trabaja para **Capcom** y es la autora de las impresionantes ilustraciones de los ***Samurai Spirits 64, Warriors Rage***, ***Snk vs Capcom*** de **Neo Geo Pocket** y el próximo **Capcom *Fighting All Stars***. Para finalizar, no nos olvidemos de **Tonko**, unos de los más importantes, con trabajos como ilustrador en la saga ***Last Blade***, ***Garou Mark of the Wolves***, ***KOF R1-R2*** y ***KOF Battle da Paradise.***

S. SPIRITS | EIJI SHIROI


TURN A GUNDAM | AKIMAN


LAST BLADE | TONKO


MAI SHIRANUI | SHINKIRO


MORRIGAN | BENGUS

Yuzo Koshiro



*Quizás en estos momentos os puede extrañar un poco el escuchar el nombre de **Yuzo Koshiro**, pero sin embargo hace unos años, en la época de **SNES** y **Megadrive** para ser exactos, su nombre hacía eco en nuestro mundillo y desde luego éste está considerado como otro de los genios indiscutibles de la composición de bandas sonoras para videojuegos.*

Nombre: Yuzo Koshiro
Apodo: Yk-2
Fecha de nacimiento: 12/12/1967
Lugar de Nacimiento: Tokyo
Signo: Sagitario
Comida Favorita: Curry indio
Grupo Sanguíneo: O
Película Favorita: Star Wars

Aunque parezca mentira, **Yuzo** tocó música por primera vez a los tres años, cuando cumplió los cinco aprendió con el violín y a los doce ya se haría con el violonchelo, (no es de extrañar teniendo una madre pianista y un padre que también era artista.) pero los fundamentos más importantes de la música los aprendería con el mismísimo **Joe Hisaishi** (compositor de gran prestigio conocido por las bandas sonoras de los animes del maestro **Hayao Miyazaki**, como ***Totoro, Laputa*** o ***Mononoke Hime***, otro genio de mucho cuidado). El enlace de su talento con la música y los videojuegos llegaría en la escuela, cuando hizo muchas escapadas por su adicción hacia ***Space Invaders*** y por culpa de ello no fue muy buen estudiante que digamos, pero ***Gradius*** sería el juego definitivo que le inspirase a convertirse en un compositor. Toda su carrera empezó cuando publicó varios de sus trabajos en una revista llamada ***Microcomputer Basic Magazine*** (una revista de ordenadores) bajo el pseudónimo de **Yk-2.** Poco después de hacerse notar, sería reclutado por **Nihom Falcom,** donde empezaría una verdadera carrera de compositor.

TRABAJOS DESTACADOS

De sus primeros trabajos, lo más destacado fue, sin duda, las increíbles musiquillas aventureras de ***Y´s Book I & II***, las variadas melodías de ***Xanadu Scenario II*** y la genial banda sonora de ***Sorcerian***. Pero es con la **Genesis** (**Megadrive**) de **Sega**, donde **Yuzo Koshiro** se luciría componiendo melodías mediante el uso de *samplers* de *Techno, House y Black* y sonidos nunca escuchados hasta el momento en una consola de *16Bits* con los soberbios ***Bare Knuckles*** (***Streets Of rage***) ***1***y***2*** (la dos fue una verdadera obra maestra), ***Revenge of Shinobi*** o ***Legend of Thor*** (***Story Of Thor***). En **Snes** hizo los maravillosos ritmos de ***Super Adventure Island*** y las bandas sonoras de ***Actraiser 1*** y ***2***, donde demostró que la música clásica también es su punto fuerte. Una de las pifias más grandes de **Yuzo** fue la penosa banda sonora de ***Street of Rage 3*** , donde no había carisma en ninguna de las pistas. Su último trabajo importante fue la composición de más de 15 melodías del ***Shenmue*** de **DC**. Actualmente, **Yuzo Koshiro** tiene una pequeña empresa dedicada a crear videojuegos y sus músicas llamada **Ancient**.

JUEGOS EN QUE HA PARTICIPADO

Sharp PC X1
Algarna

Falcom (sistemas varios)
Romancia
Xanadu Scenario II
Y's Book I & II
Sorcerian

PC-8801mkIISR (NEC)
The Scheme
Misty Blue

Sega Genesis/Mega Drive
Revenge of Shinobi
Bare Knuckles/Streets of Rage
Bare Knuckles 2/Streets of Rage 2
Bare Knuckles 3/Streets of Rage 3
Legend of Thor / Beyond Oasis (Story Of Thor)
Slap Fight

Sega CD/Mega CD
Eye of the Belholder

Sega Game Gear
Shinobi

Super Famicom/Super Nintendo
Actraiser
Actraiser 2
Adventure Island (Super Adventure Island?)

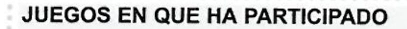
Sega Saturn
Valtva
Culdsept
DC
Shenmue

CDs publicados
Yuzo Koshiro Early Collections Volume 1
Yuzo Koshiro Early Collections Volume 2
The Scheme
Misty Blue
The Super Shinobi and Works
Bare Knuckle
Bare Knuckle 2
Bare Knuckle 3
Actraiser Original Sound Version
Adventure Island
Culdecept
Legend of Thor

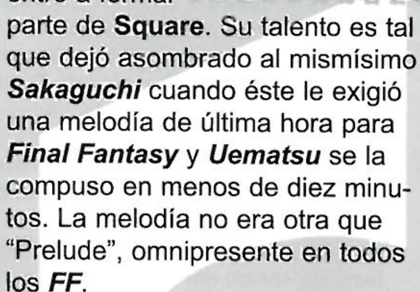


Nobuo Uematsu





Nombre: *Nobuo Uematsu*.
Apodo: Nobiyo.
Comida preferida: Arroz con curry.
Música favorita: Música irlandesa.
Signo Zodiacal: Aries.
Grupo Sanguíneo: A.
Aficiones: Wrestling, cerveza y escuchar música.


SU ESTUDIO

Si hay una palabra que pueda definir a ***Nobuo Uematsu***, esta es "genio". Compositor y músico, ostenta el mayor cargo dentro de la **Square Sounds Co. Ltd**. Principal compositor de **Squaresoft**. Entre otras, ha compuesto la mayor parte de las melodías de la saga ***Final Fantasy***. Su nombre es conocido en todo el mundo, no en vano, recientemente estuvo de gira de conciertos en USA. Una persona con un gran talento.

Nacido el 21 de marzo de 1959 en la ciudad japonesa de Kouchi, ***Nobuo Uematsu*** desde pequeño ha sentido predilección por la música. A la edad de 12 años empezó a tocar el piano por su propia iniciativa.
Después de graduarse en la universidad de Kanagawa, descubrió que su verdadera vocación era componer músicas, más que tocarlas. A los 22 años se unió a una pequeña banda de música, mientras tanto enviaba sus trabajos de compositor a emisoras de radio y discográficas.
Acabó contratado por Radio CM y allí estuvo hasta que en 1985, un amigo suyo le comentó que en la compañía donde él trabajaba estaban buscando a un compositor. Efectivamente, esa compañía era **Squaresoft**, y así es como entró a formar parte de **Square**. Su talento es tal que dejó asombrado al mismísimo ***Sakaguchi*** cuando éste le exigió una melodía de última hora para ***Final Fantasy*** y ***Uematsu*** se la compuso en menos de diez minutos. La melodía no era otra que "Prelude", omnipresente en todos los ***FF***.

TRABAJOS DESTACADOS

En su haber cuenta con la práctica totalidad de las melodías aparecidas en la saga ***Final Fantasy*** (aunque en algunos juegos no las ha compuesto él al 100%, como es el caso de ***FFX***). También compuso algunas piezas de ***Chrono Trigger***, ***Gun Hazard*** y ***Mario RPG***.
En cine participó en la música de ***Final Fantasy The Spirits Within*** y en la pequeña pantalla, él estaba detrás de las composiciones de la serie de anime y películas de ***Ah, my Goddess!***. También pudimos escuchar sus creaciones en el anime de ***Final Fantasy*** y en el más reciente ***Final Fantasy Unlimited***.
Y si hablamos de su discografía, entre álbums y singles lleva más de 50 obras editadas, casi nada.

JUEGOS EN QUE HA PARTICIPADO

PC:
Brassty
Alfa
Genesis
Aliens
King's Knight special
Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII

PC Engine:
Cruiser Chaser Blassty

Famicom (NES):
King's Knight
Highway Star
Jumpin' Jack
Suisho no Dragon
Apple Town Story
Cleopatra no Maho
Square's Tom Sawyer
Hanjuku Hero
Final Fantasy
Final Fantasy II
Final Fantasy III

Game Boy:
Saga (Final Fantasy Legend)
Saga 2 (Final Fantasy Legend II) (Con Kenji Ito)

Super nintendo:
Final Fantasy IV (II v US)
Final Fantasy V
Final Fantasy VI (III v US)
Chrono Trigger (Con Yasunori Mitsuda y Noriko Matsueda)
DynamiTracer
Gun Hazard (Con Yasunori Mitsuda)
Mario RPG (Con otros músicos de Nintendo)

PSX:
Ergheiz
Final Fantasy VII
Final Fantasy VIII
Final Fantasy IX

PSX 2:
Final Fantasy X (Con Junya Makano y Masashi Hamauzu)
Final Fantasy XI (Con Naoshi Mizuta y Kumi Tanioka)

Yasunori Mitsuda



Fecha de nacimiento: 1/21/1972
Lugar de nacimiento: Tokuyama prefectura de Yamaguchi
Bebida Favorita: Vino
Comida Favorita: Cocina japonesa e italiana
Programa de Televisión Favorito: Las noticias
Hobbies y lo demás: Nada en concreto (ni si quiera juega a juegos)

Actualmente uno de los compositores favoritos de todos los fans de videojuegos (en especial los de *RPG*), aunque dentro de **Square**, está un peldaño por debajo de **Nobuo Uematsu**, mucha gente prefiere su música antes que la de **Nobuo** (yo entre ellos), es un verdadero genio en crear partituras que nos llegan al alma.
De pequeño **Yasunori Mitsuda** tenía un carácter muy activo y juguetón, es por ello que le iba bien en los deportes y nunca pensó que su futuro tendría alguna relación con la música, aunque gracias a las influencias de su hermana mayor, durante los 6 años que estuvo en la escuela primaria aprendería a tocar el piano, pero consideraba sus prácticas de piano como si fuese algo que no le sería muy útil para su carrera profesional.
En los tiempos de instituto él continuaba con su sueño de convertirse en un jugador profesional de golf o un atleta, hasta que un día su padre le dijo que no valdría para eso, ya que se necesita un entrenamiento desde muy pequeño y dedicación del 100%, es entonces cuando desesperado por profesionalizarse en algo, se dejaría inspirar por las bandas sonoras de las películas de la época como ***Blade Runner***, y por primera vez soñó que él podría componer músicas como esa.
Sobre los años ochenta llegaría la revolución informática en Japón, el primer ordenador que tuvo fue un regalo de su padre, gracias a ello **Mitsuda** conseguiría un cierto conocimiento de la informática. Cuando finalmente se graduó del instituto, se independizó de sus padres y se fue a Tokio, donde estudió duramente en una escuela de música especializada en composiciones y arreglos, bajo una fuerte presión.
Finalmente ayudó a un profesor del departamento de sonido de una empresa de software.

La entrada en **Square** fue gracias a las recomendaciones del mismo profesor, cuando vio un anuncio en una revista donde una empresa de videojuegos buscaban compositores. "¿Y por qué no?", pensó, y envió muchas melodías de muestra, pidió una entrevista y **Square** se la concedió (todo estaba bajo supervisión de **Nobuo Uematsu**).
En la entrevista se sentó cara a cara junto a **Nobuo Uematsu** y **Minoru Akao** (importante programador de sonido de **Square**). No tuvo unas respuestas adecuadas a las preguntas que le hicieron, pues, por ejemplo cuando le preguntó **Nobuo** si había jugado a ***Final Fantasy***, él contesto que no. Después de una entrevista desastrosa, increíblemente le dieron el cargo de ingeniero de sonido del equipo, aunque **Mitsuda** quería ser compositor. Después de tres años en la compañía como ingeniero de sonido, escribió una carta de protesta y amenazó con dimitir si no le daban una oportunidad de componer. La carta llegó directamente hasta la mesa del vicepresidente de **Square**, **Hironobu Sakaguchi**, el cual aceptó su petición con la condición de demostrar su valía, y así fue. **Yasunori Mitsuda** les demostró que es un genio de la composición y finalmente se haría con su actual fama.



Aquí tenemos el vehículo que utiliza este genio.

1992-1998 SQUARE
Half Boiled Hero
SNES (1992) Ingeniero y Efectos de Sonido
Final Fantsy 5
SNES (1992) Efectos de Sonido
The Secret of Mana
SNES (1993) Efectos de Sonido
Romancing Saga 2 (este es menos conocido pero os aseguro que su banda sonora es bestial)
SNES (1993) Ingeniero y Efectos de Sonido
Chrono Trigger (el juego que estrenó a Yasunori Mitsuda como Compositor)
SNES (1995) Compositor y Arreglos
Radical Dreamers
SNES (1995) Compositor y Arreglos
Gun Hazard
SNES (1996) Compositor y Arreglos
Tobal No. 1
PSX (1996) Productor, Compositor y Arreglos
Xenogears
PSX (1998) Compositor y Arreglos
1998 trabajos varios y colaborador
Mario Party
N64 (1998) Compositor, Arreglos
Bomberman 64 2
N64 (1999) Compositor, Arreglos
Chrono Cross
PSX (1999) Compositor, Arreglos
Tsugunai
PS2 (2001) Compositor, Arreglos
ShadowHearts
PS2 (2001) Compositor, Arreglos
Xenosaga
PS2 (2002) Compositor, Arreglos

TRABAJOS DESTACADOS

En sus tiempos como ingeniero de sonido ya estuvo trabajando en grandes títulos como son ***Final Fantasy V***, ***Seiken Densetsu*** o ***Romancing Saga 2***, pero la primera composición propiamente suya fue la magistral banda sonora de ***Chrono Trigger***. A diferencia de **Nobuo Uematsu**, **Mitsuda** sabe crear varios estilos de música que al mismo tiempo se combinan a la perfección en un único juego. Uno de los ejemplos es el de ***Xenogears***, donde nadie que haya jugado el juego puede tener alguna objeción sobre su música, todas las melodías armonizan, y se quedan memorizadas en nuestras mentes con un encanto especial. Lo mismo pasa con ***Chrono Cross***, un soberbio manejo de la música celta y un estilo tan variado que nos hará dudar sobre qué es mejor, la música o el juego. Sus dos últimos trabajos fueron las bandas sonoras de ***Tsugunai*** y la de ***Xenosaga***; están muy bien pero personalmente no están en el nivel de sus trabajos anteriores (o podría ser cuestión de gustos).

Koji Kondo / Hitoshi Sakimoto


KOJI KONDO

Koji Kondo es el compositor más importante de **Nintendo**. Es el responsable de la música para la mayoría de juegos de la saga de ***The Legend of Zelda*** y los ***Mario Bros*** entre otros. Nació en Osaka (Japón) en agosto de 1960. Empezó a componer música desde muy joven y demostró un gran talento. A principio de la década de los 80, **Nintendo** empezó a contratar algunos compositores de música para sus videojuegos. **Koji Kondo** se interesó en la oferta y consiguió entrar en la gran N. Sus influencias musicales vienen de la música latina y del Jazz. Su compositor favorito es **Henry Manzini** (compositor de la famosa música de la ***Pantera Rosa***). Dos de sus grandes fans son **Paul McCartney** y su desparecida esposa **Linda**, que tuvieron la ocasión de conocer en persona y felicitarle por el tema principal de **Mario Bros**. Muchas de sus creaciones han sido grabadas en CD y lanzadas en Japón. Como curiosidades comentar que la cantante jamaicana de reggae "**Shinehead**" usó el clásico tema de Mario en una de sus canciones rap como coro y que incluso la orquesta de Tokio tocó una sinfonía basada en la música de Mario compuesta por **Kondo**.
Hoy en día sigue al pie del cañón, como lo demuestra su aportación personal en la BSO de ***Mario Sunshine,*** y es que sin las pegadizas y divertidas músicas de este compositor, los juegos de **Miyamoto** y **Nintendo** no serían lo mismo.

COMPOSICIONES IMPORTANTES:

GAME BOY / GAME BOY COLOR:
-The Legend of Zelda "Links Awakening" (con Kazumi Totaka, Akito Nakamura, Minako y Hamano)
-The Legend of Zelda "Oracle of Ages"
-The Legend of Zelda "Oracle of Seasons"

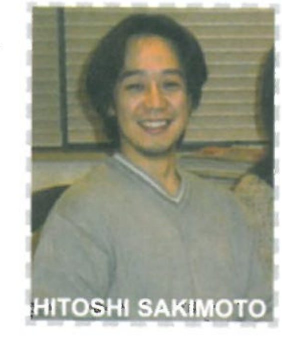
NES / FAMICOM:
-The Legend of Zelda
-New Demon Island
-The Mysterious Castle of Murasame
-Soccer
-Super Mario Bros
-Super Mario Bros 2 "Doki Doki Panic"
-Super Mario Bros 3

SUPER FAMICOM / SUPER NES:
-Super Mario World
-Super Mario Kart (con Soyo Oka y Taro Bando)
-Super Mario All Stara
-Super Mario World 2 "Yoshi's Island"
-Super Mario RPG (con Nobuo Uematsu y Yoko Shimomura)
-The Legend of Zelda " A Link to the Past"

NINTENDO 64:
-Super Mario 64
-Star Fox 64 (con Hajime Kawai)
-The Legend of Zelda "Ocarina of Time"
-The Legend of Zelda "Majora's Mask"
-Mario Party (con Yasunori Mitsuda)
-Super Smash Brothers (con Hirokazu Ando, Kazumi Tanaka, Taro Bando, Hirozaku Tanaka, Junichi Masuda y David Wise)

NINTENDO GAMECUBE:
-Super Mario Sunshine

Hitoshi Sakimoto nació en 1969 en Tokio, Japón. Se empezó a interesar por la música desde la escuela primaria. A los 17 años compuso su primera canción.
Hitoshi estudió la materia de música de juegos desde el conservatorio, y se convirtió en un profesional, empezando a colaborar en diferentes proyectos.
A finales de los años 80 entró en **Quest**, convirtiéndose en el compositor de la famosa saga ***Ogre***. Paralelamente compuso diferentes BSO como agente libre. Su lista de juegos es impresionante. En 1995 entro en **Square** y compuso algunas músicas para ***Treasure Hunter G***. En 1997 se le confió junto a **Masaharu Iwata** la composición de la música de ***Final Fantasy Tactics***. En 1998 firmó una BSO impresionante, la de ***Radiant Silvergun*** y en el 2000 la del no menos genial ***Vagrant Story.***
A principios del 2002 compuso la BSO de ***Legaia Duel Saga*** junto a **Yasunori Mitsuda** y **Michiru Oshima**. Su último trabajo es la Banda Sonora de ***Breath of Fire V : Dragon Quarter*** junto a **Mitsuda**. Ahora está trabajando en la música de ***Final Fantasy Tactics*** junto a *Nobuo Uematsu*. Su estilo único, con melodías épicas e intensas, han seducido a cantidad de jugadores que recordarán sus geniales composiciones.


HITOSHI SAKIMOTO

ALGUNAS DE SUS COMPOSICIONES Y ARRANGES MÁS INTERESANTES:

MEGADRIVE:

-Midnight Resistance
-Crude Busters

SEGA GAME GEAR:

-Devilish
-Side Pocket

NINTENDO GAME BOY:

-Buble Ghost
-Tale Spin

ARCADE:

-Soukyuu gurentai
-Radiant Silvergun
-Bloody Roar

PC-ENGINE:

-Magical Chase
-Sugoi Hebereke

SUPER FAMICOM/SUPER-NES:

-Ogre Battle
-Tactics Ogre
-Dragon Quest 6
-Treasure Hunter G

SEGA SATURN:

-Soukyuu Gurentai
-Radiant Silvergun
-Battle Garega

SONY PLAYSTATION:

-Final Fantasy Tactics
-Vagrant Story

SONY PLAYSTATION 2:

-Legaia Duel Saga
-Breath of Fire V: Dragon Quarter

NINTENDO GAME BOY ADVANCE:

-Tactics Ogre
-Final Fantasy Tactics

Noriyuki Iwadare



*Fantasía, epicismo, optimismo, amor y pasión... éstos son sólo unos de los pocos adjetivos con que podemos definir la indescriptible música del maestro **Iwadare**.*

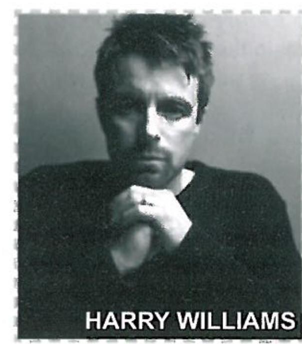
Las sagas ***Lunar*** o ***Grandia*** no serían lo mismo sin las magníficas composiciones que este japonés de aspecto simpático y sobrado optimismo. **Noriyuki Iwadare** se empezó a dar a conocer con la aparición de ***Lunar*** para el extinto **Sega CD**, máquina que le permitió expresarse con suma magnificiencia gracias al soporte de pistas de audio de la consola de **Sega**. Ya en el primer ***Lunar*** todos pudimos darnos cuenta de que ***Game Arts*** había dado en el blanco escogiendo a **Iwadare**: un juego con unos personajes tan optimistas y apasionados, siempre con la moral alta y una historia tan grande, o simplemente tan preciosa, necesitaba una ambientación sonora que expresase aún más este bucólico mundo de ***Lunar***. Viendo el éxito obtenido, **Game Arts** lo volvió a contratar para ***Lunar 2***, donde aún consiguió mejorar su trabajo. Si hablamos de ***Grandia***, aquí **Iwadare** dio un paso adelante, y se metió de lleno en otro juego con el inconfundible toque **Game Arts** que adoramos los fanáticos de los *RPG's* de esta compañía pero que necesitaba una ambientación diferente, más barroca y con fuertes reminiscencias a culturas antíguas como la griega. En ***Grandia II*** repitió trabajo, dando dos puntos de vista: el demoníaco ***Povo*** y el celestial ***Deus***. Ahora tenemos a la venta las músicas de ***Grandia Xtreme***, del cual, tal y como podéis leer en este mismo número, en mi humilde opinión **Game Arts** se ha equivocado al no dar el toque distintivo que sabe aplicar en sus juegos, aunque afortunadamente las composiciones de **Iwadare** siguen siendo impresionantes, destacando el tema principal de las batallas, con ese toque español que a **Game Arts** tanto le encanta...



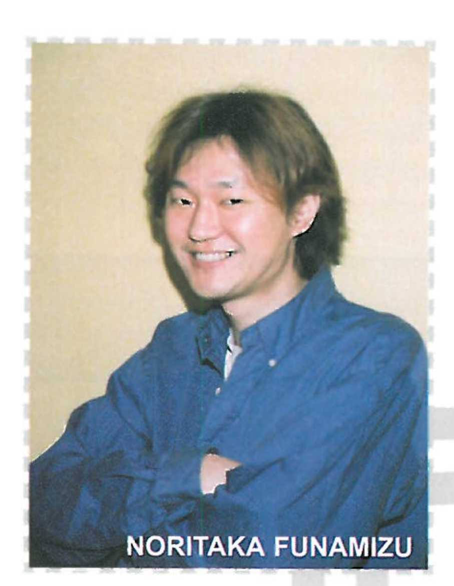


Otros Compositores

Desde luego, en este especial no hemos podido poner a todos por falta de espacio, y hemos preferido dedicarnos a unos cuantos, pero no podemos acabar sin dedicar unas pocas líneas a algunos de los grandes que nos dejamos en el tintero. Todo aquel que siga de cerca ***Wild Arms*** conocerá a **Michiko Naruke**, aquel que dio vida a esa música que se la consideró lo mejor de uno de los mejores *RPG's* de los primeros años de **PSX**, con un inconfundible estilo western y esas composiciones silbadas. Aunque no es japonés, todos habréis oído hablar de **Harry Williams**, gran compositor norteamericano especializado en películas de acción, que fue contratado por **Konami** para ***Metal Gear Solid*** y su continuación... supongo que la música de la obra maestra de **Konami** no necesita presentación. La gran obra maestra de **Sega** y **Yu Suzuki**, ***Shen Mue***, aparte de contar con la participación del famoso **Yuzo Koshiro** tuvo en sus créditos a **Takenobu Mitsuyoshi**, al cual se le recuerda por el *FREE* de **Sega**, pero lleva muchos años trabajando para **AM2** como uno de los compositores principales. Aunque si hablamos de ***Shen Mue***, no sólo hemos de habar de **Mitsuyoshi**, porque la música de esta joya lúdica partió de varios compositores de **Sega**, como el más conocido **Ryuji Iuchi** o **Takeshi Yanagawa**. Pasando al género del Survival Horror, no podemos dar un compositor para nuestra amada saga ***Resident Evil***, ya que suelen cambiar por juego y son muchos los músicos que componen el abanico de canciones que lleva cada título, pero podemos citar a **Saori Utsumi**, compositora de ***Resident Evil 3*** y ***CODE: Veronica***, entre otros. El competidor directo de la saga de **Capcom** se merecía una música acorde con la fantasmal atmósfera que plasma, y por eso la música de ***Silent Hill***, a base de sonidos que enloquecen el alma humana, fue encargada a **Akira Yamaoka**. Aunque nos gustaría citar a muchos más que se quedan fuera por falta de espacio, nos es imposible, y tan solo esperamos que aquellos que no se interesasen por la banda sonora de un juego ahora lo vean de otra manera, y "escuchemos" todos la música de nuestros juegos favoritos con otros "oídos".


HARRY WILLIAMS

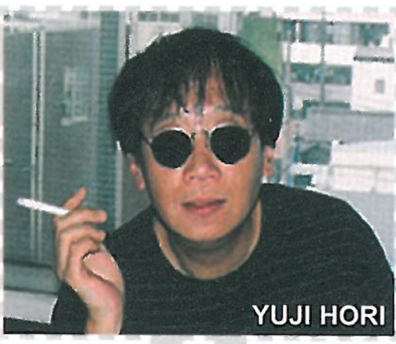
Otros Productores

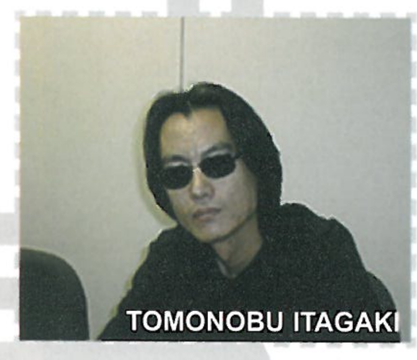

NORITAKA FUNAMIZU

Como no podemos nombrar a todos los productores y creadores de videojuegos importantes, hemos reservado esta página para hablar de algunos de ellos. Podemos empezar hablando de **Noritaka Funamizu** de **Capcom**, que actualmente ejerce el cargo de Manager General del estudio de producción 1 de la compañía japonesa. Ha trabajado como productor en multitud de juegos y es el diseñador y productor del famoso ***Street Fighter 2***. Actualmente está trabajando en proyectos como ***Devil May Cry 2***.

Otro productor que merece ser nombrado es **Yuji Hori** de **Enix**, cuyos trabajos incluyen la famosa saga de superventas ***Dragon Quest***, no en vano, fue el diseñador del primer capítulo de la saga, que es a su vez el primer RPG para consola. De **Sega** también habría que acordarse de **Tetsuya Mizuguchi**, productor del reciente ***Space Channel 5*** y que ha participado activamente en la creación de grandes arcades de conducción. Tampoco habría que olvidarse del polémico **Tomonobu Itagaki**, jefe del **Team Ninja** de ***Tecmo*** y creador de la famosa saga ***Dead or Alive***, que siempre ha destacado por sus fuertes declaraciones contra juegos rivales como ***Tekken***, al que considera un "pedazo de mi....". Por último, recordar que hay muchos más productores y creadores no tan conocidos, que contribuyen con sus ideas y trabajo a mejorar este genial mundillo del videojuego. Sin ellos y toda la gente que aparece en los staffs, no podríamos vivir esas experiencias e historias tan intensas de las que hemos y vamos a disfrutar.


TETSUYA MIZUGUCHI


YUJI HORI


TOMONOBU ITAGAKI

GRANDES GENIOS DEL VIDEOJUEGO



STAFF DEL ESPECIAL

Burnside
Páginas 57, 66

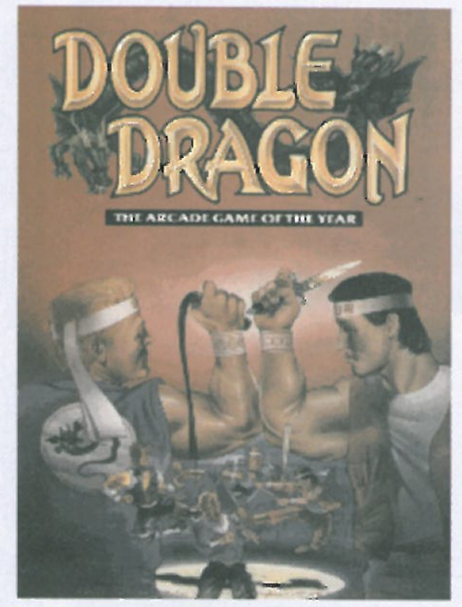
Evil Ryu
Páginas 53, 55, 59, 60, 61, 65, 67

Real CaoCao
Página 60

Real Yagami
Páginas 54, 56, 59, 63

Ryofu
Páginas 62, 64

Zer0Sith
Página 52



La fiebre peliculera siempre ha estado presente en los videojuegos. Y como prueba, aquí van tres ejemplos. De Double Dragon se hizo la película, en cambio de Aliens y Robocop se realizaron sendos juegos.

*Sin duda, **Tecmos** hizo de este juego una leyenda dentro del género beat'em up. Acción, buena variedad de golpes y unos gráficos de gran calidad es lo que encontrábamos en esta reliquia del año 1987.*

Con los hermanos Billy y Jimmy Lee, agarramos guantes, una cinta para el pelo y un par de tiritas para lanzarnos de lleno contra Willy, un tiparraco que domina el barrio y le ha secuestrado la novia al protagonista ¡eso no se hace!

Así que empezábamos los diálogos al modo Yankee: cabezazos, puñetazos, codazos, patadas giratorias en salto, agarrones... ¿Cómo metieron tantos golpes en este juego? Si es que no te cansabas de ver las virguerías que hacían los condenados.

Los escenarios eran de lo más colorido y llenos de detalles, algo casi impensable en esa época ¿hicieron magia? Seguíamos avanzando y nos encontrábamos con grandullones de los que te entra tortícolis para verles la cara, y arreaban unos mamporros que nos hacían replantearnos las "negociaciones". Nada, el prota no se rendía, y si hacía falta se llamaba a su hermano para que le ayudase (un segundo jugador) entonces ya parecía que estuviéramos viendo una película de ***Jackie Chan*** y Cia. Eso sí que eran luchas callejeras.



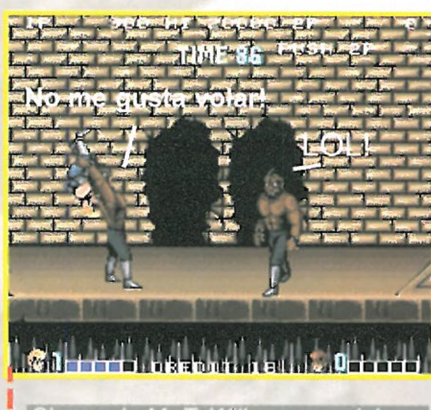
De los altavoces emanaban unas melodías que te metían en la acción, siendo algunas ya legendarias hoy en día, pues versiones más recientes o siguientes entregas aún las traen adaptadas a la potencia actual (¿quién dijo que no se hacían obras de arte con esos chips de sonido?). Cierta es una cosa, ***Double Dragon*** fue un juego muy avanzado para su tiempo, pues quizás se hayan hecho con mejores gráficos y sonido (algo inevitable), pero quizás no hayan marcado tanto este género.

Orikom
Orikom@Hotmail.com





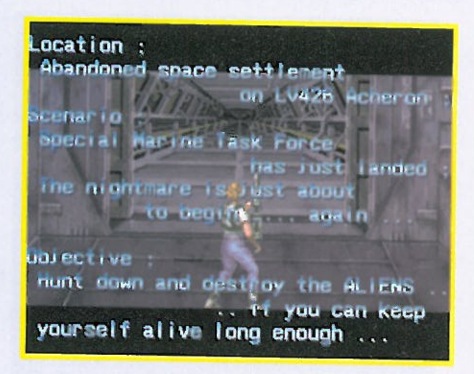
Hermanoooo, creo que son cirujanos, ¡¡me están dejando la cara nueva!!



Clones de Mr T, Willy se guardaba un gran as entre las mangas (¡¡jo, peazo mangas!!).



*Oscuridad, tetricidad, agobio, ruido de las balas al golpear las paredes de metal y rompiendo las vísceras de esos bichos. **James Cameron** se debió quitar el sombrero si vio esta magnífica recreativa programada por **Konami** en 1990.*



Si es que esas oscuras y terribles criaturas no son amigas de nadie, hecho que demuestra nuestro protagonista haya sido enviado a las instalaciones situadas en un lejano planeta donde los Aliens han empezado a actuar. Hay que detenerlos antes de que sea una plaga imparable. Se abren las puertas de la base, y el comité de bienvenida no tarda, bichos enormes se acercan y se lanzan sin cesar contra nosotros, menos mal que contamos con una metralleta que a Terminator se le caería la baba. Según avanzábamos, veíamos que había Aliens de todos tipos y de un montón de colores, pero todos mortales por igual. Grandes (mención especial a la reina Alien, una pasada), pequeños, voladores, trepadores, escondidos en las sombras... ¡no paraban de salir!, por suerte contábamos con mísiles, disparo múltiple, lanzallamas, proyectiles perseguidores y granadas ¡Que se acercasen, que los íbamos a poner a caldo!

Los escenarios eran oscuros, con un buen colorido y magnífico diseño donde las hordas no paraban de acechar. La música nos metía aún más en el oprimente ambiente de la película, acompañado de unos espectaculares *FX* con gritos agónicos de nuestros personajes (pues se podía unir un segundo jugador). Un detalle curioso es que hay dos versiones de esta recreativa, una contiene las pantallas en las que vas en el tanque APC en búsqueda de la niña superviviente de la película, teniendo un desarrollo totalmente diferente del resto del juego. También está la aparición esporádica por las fases de dicha niña. El resto es el mismo estresante y adictivo juego en dichas versiones, de lo mejor basado en la saga ***Aliens***.

Orikom
Orikom@Hotmail.com







Más vale que el arma sea buena, porque matarlo a zapatazos promete ser complicado.

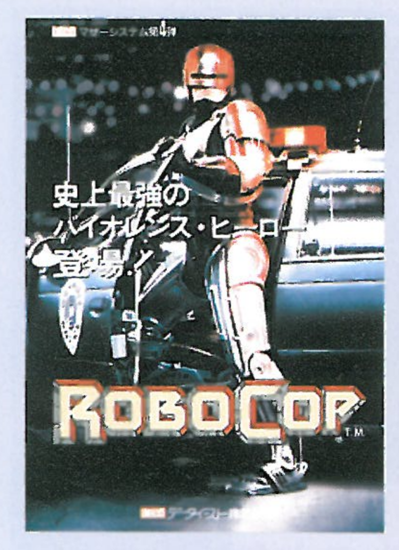








A algunos se les quedó esta cara tras gastarse su paga semanal en el juego.



Parte sprite, parte adictividad... todo un vicio. Bueno, no eran precisamente esas palabras en las que daba a conocer al protagonista del este juego, pero sí es lo que consiguió ***Data East****, un juego soberbio basado en la película* ***Robocop****.*



En 1988 **Data East** se hizo con la licencia de la película ***Robocop*** para llevar a nuestro metálico amigo a las calles de un Detroit arrasado por la violencia y la corrupción, mientras la OCP (OPC en inglés "Omni Products Consum") echaron el guante a nuestro protagonista y lo enlataron para convertirlo en el salvador de la ciudad. Nuestro papel es eliminar a todos los delincuentes que quieren apoderarse de Detroit y quien controla dichas bandas.
Dejando la trama, el juego se presentó como un impresionante arcade, donde controlábamos fielmente a nuestro robótico amigo, mostrando su gran potencia de fuego. Los *FX* eran demoledores, haciendo que su pistola resonase contundentemente. Avanzábamos en unos sencillos pero a su vez coloridos escenarios donde hordas de delincuentes se lanzaban sobre ti. En este juego es bueno tener buena memoria de lo que debes o no debes hacer para avanzar. Armas variadas ayudaban en la tarea, algunas como el láser o disparo triple, sin olvidar el rifle antitanque (o rifle-cañón-tematositeponesdelante), que es el arma más poderosa del juego. Eso sí, nuestros queridos malos también tenían esporádicas ayudas del grandioso y brutal ED-209, la contrapartida tanque-pesado-bípedo (no, no es un Metal Gear ¬¬) que nos lo pondría un poco más difícil. Mención especial a la fase de bonus con vista en primera persona, donde debíamos afinar nuestra puntería con dianas móviles. Si conseguíamos un alto porcentaje se nos recompensaría con un incremento de nuestra barra de vida.


Orikom
Orikom@Hotmail.com





Este bicho te pone una pata encima y te hace migas...





THE COMBO MACHINE WORLD



MARVEL VS CAPCOM 2: EL RENACER

By **Shinobi**. *shinobi@cornertrap.com*

¡¡Con la llegada del ***MvsC2*** a **X-Box** y **PS2** los fans piden MÁS!!! Es hora de ver un poco de acción con el mejor VS, ***MvsC2***. Veamos algunas cosas básicas y otras cosas que son indispensables para las técnicas avanzadas.

Combos Aéreos Básicos

Y sí, los combos aéreos son el plato fuerte de este juego, los básicos se ejecutan de la siguiente manera...
Primero debemos hacer un *Launch*, elevar al personaje, mediante... por ejemplo un gancho, HK, o una asistencia que eleve al personaje...
Cuando apenas hemos ejecutado el *Launch*, debemos presionar Arriba, y nuestro personaje ejecuta un *S-jump*, en el aire el combo aéreo se empieza ejecutando los débiles, hasta los fuertes, ejemplo... LP, LK. MP, MK, HP...

Combos Aéreos en dos tiempos

Estos si que lucen bien... sólo se pueden hacer con personajes que tengan salto-doble o *Rush*, Cammy, Strider, Captain America, Psilocke, Magneto, Dhalsim, Storm, etc. Se ejecutan empezando con un air-combo básico de 4 hits... luego presionamos Arriba o ejecutamos un *Rush* hacia arriba y continuamos un combo completo, necesitan cierto *timing*, no es tan fácil ejecutarlos sin práctica.



Aquí, a los dos tipos de combos aéreos, les podemos añadir un poder especial y de este modo cancelarlo con una súper.

Cancels y DHC (Delay Hyper Combo)

El cancel es cancelar un poder especial con una *súper*... da los mejores resultados, en especial con Magneto, Sentinel, Cammy, etc. Miren los pics...









El DHC es combinar poderes especiales entre miembros del equipo; si los sabes usar, puedes mezclar combos entre ¡¡¡3 personajes diferentes!!! Para hacerlo, simplemente marcar la *súper* del miembro del team que esté fuera, durante la *súper* de nuestro personaje.







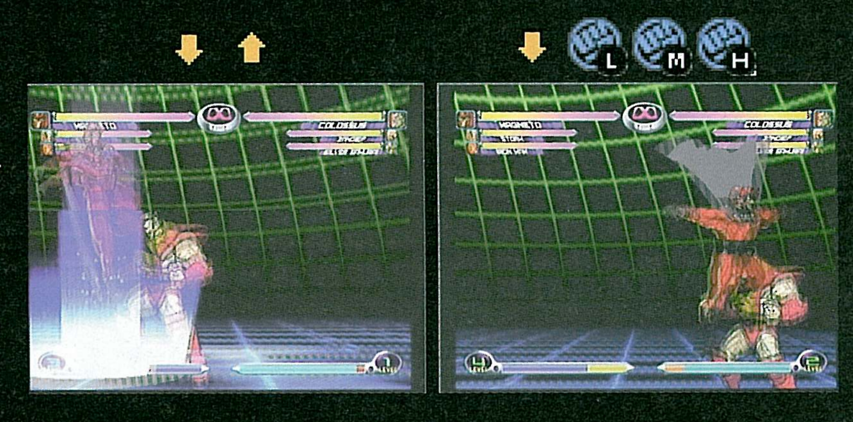
LP = Puño flojo | MP = Puño medio | HP = Puño fuerte | LK = Patada floja | MK = Patada Media | HK = Patada fuerte

Top Tiers en MvsC2

Existen varias razones por las que estos personajes tienen favoritismos.

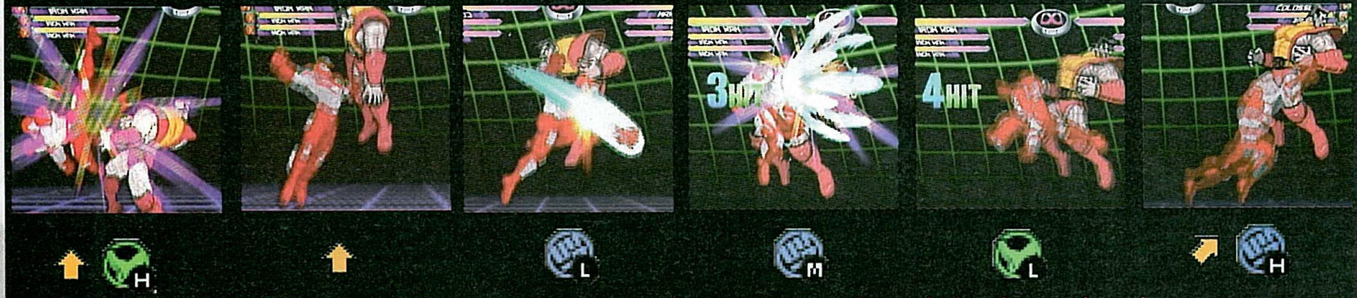
1ª: *Rush*

El rush es algo que puede pasar desapercibido, pero que oculta una gran estrategia, se ejecuta apretando todos los botones de golpe + una dirección, y lo que hace es que el personaje asciende/descienda rápidamente para cualquier lado de la pantalla, siempre y cuando ejecutemos un *S-Jump* (supersalto) y estemos en el aire. Con esto podemos lograr utilizar golpes al mismo tiempo, pudiendo ejecutarlo como una *guard-break* (romper la guardia) y muchas cosas más...



2ª: Infinitos

Y si los *Top Tiers* tienen al menos 2 infinitos, miremos a Magneto con más de 9 infinitos diferentes, Ironman, con uno de los infinitos más fáciles....



El famoso infinito de Ironman. Comenzarlo cuando el personaje está en el aire, lo puedes elevar con una ayuda, hay muchas formas, fijate en los comandos y practica bien el *timing* de cada golpe.

3ª: *Supers KickAss.*

Cable simplemente es un asesino, veamos el AHVB (*air hyper viper beam*) y cómo conectarlo hasta 5 veces en un mismo combo. Para lograrlo extremadamente rápido (esto puede asesinar asistencias en segundos), debemos ejecutarlo con nuestro Cable en el suelo, pero de la manera que lo muestra el pic... haciendo un movimiento de 360º por cada uno de los AHVB.



Es todo por ahora... Espero que le agarren manía al ***MvsC2*** como yo lo hago a cada rato, y en el CD de esta revista... una grata sorpresa, ¡¡¡mi propio vídeo de combos ***MvsC2*** volumen 9!!!
Los desafío a que imiten mi arte (ya parezco ***Master Combo*** hablando... :P)
Fijaos que al final del vid hay dos nombres muy especiales en la dedicatoria: Kerotopo y Real Yagami, mis colegas benefactors... ¡ADIÓS! ¡Y recuerden practicar 1 hora por día!

NOTA: Si no conoces algún especial, puedes presionar pausa, y fijarte en la lista de comandos.

Let's Cosplay!

Este número vamos a dedicar la sección de Cosplay a algunos de los cientos de disfraces que se pudieron ver el en pasado **Tokyo Game Show**. Hay para todos los gustos... Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!



Rebecca y Billy Coen de Biohazard 0. Hmmm, mejor que otros si están.



¡Vaya peaso Auron de FFX!. Así se debe hacer un disfraz, ¡con ganas!.



La pareja de Onimusha 2: Jubei y Oyu. De los más currados de la feria.



Es... Hugo de Suikoden 3... ¡Qué miedo da!. ¡Parece un psicópata!



¿Quién lo reconoce?. Es un Hunter de Phantasy Star Online. Soberbio.



Y ahora le toca a la parejita de Devil May Cry: Dante y Trish. Pobre Dante.



¡Cómo no!. En estos eventos siempre hay Cammys. TGS no es excepción.



Ivy de Soul Calibur no se quería perder la cita. Un curioso disfraz.



¿¿Y este qué hace aquí??. ¡Un Jedi benefactor japo con sable de plástico!



¡¡NUEVOS SERVICIOS PARA TÚ MÓVIL!!

¡¡NOVEDAD!!

TONOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

71000	Theme · Doraemon
71001	kiki iro omoi · Akazukin chacha
71002	Candy Candys song · Candy Candy
71003	Catch you catch me · Carcaptor sakura
71004	Platina · Cardcaptor sakura
71005	Tobira wo akete · Cardcaptor sakura
71006	Sakura · Cardcaptor
71007	Millenial fair · Chrono Trigger
71008	Party night · Digi charat
71009	Welcome · Digi charat
71010	Battle 2 theme · Dragon ball Z 2
71011	Head cha la · Dragon ball z
71012	Komm Susser Todd · Evangelion
71013	Misato Theme · Evangelion
71014	Thanatos if I cant b... · Evangelion
71015	zankoku na tenshi no... · Evangelion
71016	Fiddle de Chocobo · Final Fantasy VII
71017	The Great Warrior · Final Fantasy VII
71018	Kefka Theme · Final Fantasy VI
71019	Electric de chocobo · Final fantasy
71020	Nanka shiawase · Flame of rekka
71022	Tokimeki no doukasen · Fushigi yuugi
71023	Just communication · Gundam wing
71027	Change the world · Inuyasha
71028	Tenshi no yubiriki · kareshi kanojo
71030	Duvet Lain theme · Lain
71031	Sakura saku · Love hina
71035	Dragon ball · manga
71036	Mazinguer Z · manga
71037	Pokemon · manga
71038	Egao ni aitai · Marmalade boy
71039	Jajauma ni sasenaide · Ranma 1.2

LOGOS MANGA

LLAMA AL **906 032 884** Y DINOS EL CÓDIGO DEL LOGO QUE QUIERAS Y RAPIDAMENTE LO TENDRÁS EN TÚ MÓVIL

16138	16109
16143	16148
16134	16125
16146	16112
16108	16178
16167	16175
16187	16162
16190	16159
16206	16180
16181	16172
16204	16150
16155	16158
16191	16156
16188	16196
16166	16165
16174	16152
16215	16164
16214	16163

TONOS

SI QUIERES UN TONO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **TONO2** (espacio)CÓDIGO DEL TONO QUE DESEES AL **5099** ej: tono2 62067

62067	Chihuahua · Coca Cola
54217	Asereje · Las ketchup
68014	Hala madrid · himno
54210	Fiesta pagana · Mago de oz
54206	Torero · Chayanne
54213	Que la detengan · David Civera
54231	A dios le pido · Juanes
59468	Without Me · Eminem
59018	Samba de janeiro · Bellina
59022	Sometimes · Britney spears
59023	Stronger · Britney Spears
59026	Walking away · Craig David
59027	Walk of life · dire straits
59030	Unbelivable · emf
59031	Big big girl2 · emilia
59034	Mi chico latino · geri halliwell
59035	Virtual insanity · jamiroquai
59036	Love dont cost a thing · jenifer lopez
59037	You can leave your h... · joe cocker
54001	Macarena · Los del rio
54002	Vespa espacial · luna pop
54003	All my loving · Los manolos
54004	A lo loco · Jarabe de palo
54005	Amores de barra · Ella baila sola
54006	Arrasando · Thalia
54007	Atrapados en la red · Tam tam go
54008	Ay mama · Chayanne
54011	La bamba · Los lobos
54012	La bomba · Ricky Martin
54013	Boom boom · Chayanne
54014	Cacho a cacho · Estopa
59003	Gimme gimme · Abba
59005	Take on me · Aha
59006	Big in japan · Alphaville
59008	Upside down · A Teens
59012	Tarzan boy · baltimora
59014	All my loving · beatles
59015	Day tripper · Beatles

LOGOS

SI QUIERES UN LOGO PARA TU MOVIL, ENVÍA LA PALABRA **LOGO2** (espacio)CÓDIGO DEL LOGO AL **5077**

Ej: logo2 caras

espermanav	5pnoeles
maburres	espermanavi1
cuñaoo	amonavidad
odiologo	findeanyo
felizanyo3	telara
dragonnavidad	bolas
guarana	botellas
caras	etojos
brindis	amornavidad
guarana	cocoanyo
moulin	felizanyo2

CHAT

ENTRA EN EL CHAT!!

1. DATE DE ALTA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) Y TU NOMBRE CLAVE AL **5077** EJ: manga pablo
2. CONSULTA QUIEN ESTÁ EN LA SALA: ENVÍA **manga** (ESPACIO) **lista** AL **5077**
3. CAMBIA TU NICK: ENVÍA **manga** (ESPACIO) nombre (ESPACIO) **nuevo nick** AL **5077**

SI QUIERES DARTE DE BAJA ENVÍA: **manga** (ESPACIO) **stop**

PONL@ A 100

¡¡DISFRUTA MÁS DEL SEXO CON TU PAREJA!!

SI QUIERES TRIUNFAR CON ÉL ENVÍA EL CÓDIGO **calor27** AL **5077**

SI QUIERES TRIUNFAR CON ELLA ENVÍA EL CÓDIGO **calor28** AL **5077**

FRASES PARA LIGAR

¿ERES TÍMIDO/A ..... Y NO SABES CÓMO LIGAR?

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **amor20** y serás el rey de la fiesta!!

LEY DE MURPHY

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **murphy2** y recibirás la ley de Murphy en tú móvil

PIROPOS

SI QUIERES QUE SE DERRITA Y NO DEJE DE PENSAR EN TI ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **piropo24** y recibirás el mejor de los piropos!!

COLMOS

ENVÍA UN MENSAJE AL **5077** CON LA PALABRA **colmo16**

Precio llamada horario normal: € 0,9121/m

€ 0,90/sms Servicios válidos para todos los móviles excepto logos, tonos y logos peques que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.

Precio del SMS 0,90

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información.

La opinión de Dan

El tema de este mes es:
¿El precio que pagamos por los videojuegos no es demasiado abusivo en Europa?





Durante el periodo que comprende del 1 al 8 de diciembre los ingleses han puesto en marcha una campaña de protesta contra las distribuidoras de videojuegos del viejo continente y no es para menos, ya que mientras en Japón se pagan alrededor de los 5800 yenes (50€) y en USA unos 50$ (50€), en Europa tenemos que soportar del orden de 10 a 20 € de diferencia, algo realmente abusivo, y sobre todo si nos fijamos en el trato que las compañías europeas nos dan. Juegos sin doblaje, o lo que es peor, sin ni siquiera traducir los textos o los malditos 50 Hz, ¿qué excusa pueden poner a esto?... ¿que en Europa se hablan varios idiomas? Sí, es posible pero ¿no se venden juegos también? Y a lo de los 50 Hz qué excusa pueden dar, ¿que los televisores europeos no soportan los 60 Hz?, eso sería en el siglo pasado, pero de todos modos qué cuesta poner un selector para los que no tengan Tv a 60 Hz, o es que es algo impensable y complicado, entonces ¿cuál es el motivo de que conocidos grupos de ripeo saquen sus juegos con selector?, ¿son dioses?, Yo creo que no, sólo son ganas de hacerlo bien. Nos quieren vender un producto bien acabado por el cual pagamos más que el resto del planeta. La lucha contra la piratería empieza por bajar el precio del producto. O decirme ¿cuántas copias hay por ahí de ***Final Fantasy VII*** o de ***Shenmue***? Juegos con 3 o 4 CDs o Gds a un precio que no superaba las 8.000 pts de las de antes. Podría cundir el ejemplo y creo que muchos consumidores dejarían de comprar juegos piratas y comprarían juegos originales. No diré nombres de compañías, ya que todos las conocemos de sobra, sólo deciros que yo apoyaré la huelga y el que esté de acuerdo con mi modesta opinión que haga lo mismo si no supone un gran esfuerzo o sacrificio.









Esta cara se le queda a más de uno al ver el precio de algunos videojuegos.



En Japón tranquilo que no te astillarán tanto con los precios como en Europa.

EL RINCÓN DEL BÚHO





Hola amiguitas y amiguitos, ¿cómo están mis fans durante estas fechas navideñas?. Os diría que os traigan muchos regalos los "Reyes Magos y el Papá Noel", pero la verdad es que me da igual; y quien os diga lo mismo, sin ser un familiar o amigo, también le dará igual. Porque lo que se dice no es lo que se piensa, se piensa lo que no se dice. ¡Pero bueno, qué filósofo me estoy volviendo! Será por la influencia de **Ryofu** y sus estratagemas de general. Lo mío es el gym y no darle al coco, por esto tengo esta sección en donde pensar es lo último que hay que hacer. Me siento iluminado por la bombilla de 100W del flexo que me está abrasando la cara, menos mal que llevo gafas. Ya que me siento tan inspirado, podéis ponerme a prueba escribiendo a:

Games Tech – El rincón del Búho
Apartado de correos 61
CP 08901 Hospitalet de LLobregat (Barcelona)

Y me podéis enviar regalos y cheques, que es Navidad, tacañas.

Miriam Montalvo desde Soria dice que me merezco ir a la sección del **Cárdenas** de C.M. por una cosa tan normal como llevar tejanos en el gimnasio. Pues mira ¿tú no ves películas o qué? Todos los tipos duros llevan tejanos y los mariquitas o masillas llevan pantaloncitos cortitos. Más ridículo sería hacer el ***Final Fight*** en la playa... que yo sé quien lo hace ¡jajajaja!.
Y me lo puedes pedir mil veces que no pienso poner una foto del gato, porque no tengo ninguna y se la va a hacer su padre, que me suelta un zarpazo y me escamocha...

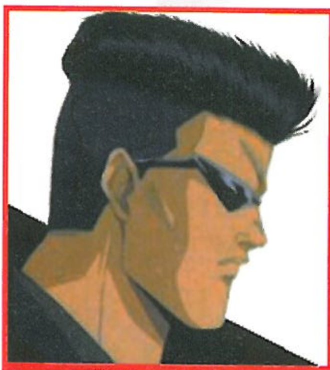
Y aquí viene otra víctima: ***Sergio Marín*** desde Cuenca. A ver, este ser de las cuevas amenaza con matarme, que sabe donde vivo, etc., etc., etc. Mira si yo con sólo mirarte te destrozo, yo voy allí a Cuenca y te cago a trompadas a ti y al que se ponga por delante aunque no tenga na que ver contigo. Te voy a pulverizar. Y me da igual que pongas al final de la carta que era coña para que te la publicara el resto, porque el resto me lo paso por el *ass*. Ale, agur.

Desde La Rioja me escribe ***Laura Jiménez*** para declararse mi fan incondicional. Después de decir unas cuantas verdades de mi evidente poderío, me pregunta que cuándo me quitaré las gafas. Las gafas son parte de mi, son mi señal de presentación, yo me ducho y acuesto con ellas. Lo malo viene en verano cuando se me queda el morenito en la cara y las gafas me dejan la marca, pero como no me las quito, tampoco pasa nada.
Pues no, nunca he visitado La Rioja, pero ya tengo ganas de ir para pillar una cogorza de las buenas con el vino riojano, me pondré las botas a ritmo del ***Mola Mazo*** de **Camilo Sesto**, un *mega hit* que os recomiendo comprar.

Por aquí estaban cuchicheando algo que no me querían decir, por lo que me vi obligado a coger al primero que pasara por mis narices, que todo hay que decirlo fue ***Sir Arthur***, y con buenas palabras le saqué lo que se traían entre manos, porque no me lo llega a decir y de la somanta palos que le meto lo dejo tieso. Me dijo que hay por ahí un Papá Noel oscuro que quiere cargarse al Papa Noel bueno quitándolo del mapa, quiere destruir los juguetes que reparte el bueno para que así los niños tengan que comprar los escacharrados que él fabrica, porque a este Papa Noel sólo le va la pasta.
¡Pero será desgraciao el Papa Noel oscuro ese!, yo no me creo estos cuentos navideños, pero llega a ser eso verdad y le pillo del pescuezo al Santa Pesetero ese y de tanto que le aprieto le rompo el cuello. Paso de la navidad y sus historias pero esta gente así me da repelencia.
Y ahora os voy a contar un secreto. Yo acorto las cartas para que así quepan más y porque de este modo me escapo de las preguntas chungas jajajaja. Que "astusia de la gran pxxx" que tengo. Pero cuidado, que las acorto pero contesto todas las preguntas, sólo me paso de largo los muchos halagos que me hacen, porque ya se da por sentado que vienen de serie ¡jajaja!.

En fin, feliz año nuevo y todas esas cosas.

LOL & SUCK



Laura Jiménez dice que me parezco a Toguro de ***YuYu Hakusho***. Yo a ese le pongo una mano encima y ...



Antonio Lamberto ha enviado al email de la revista este divertido dibujo que salgo transformado en Buzz Lightyear enfrentándome a Mr Potato.



Y este dibujo a mi imagen y semejanza lo ha hecho **Miriam Montalvo**. Me gusta porque se nota que te has esforzado.



Games Tech - Special Forces Mail
Apartado de Correos 61
08901 Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

Después de un bombardeo de nombres del tipo Taka Taka, Kushi Kushi, llegamos a la sección más querida por nuestros lectores y fans, ¡claro que sí!, es nuestro *Special Forces mail*, el fabuloso correo donde nos sentimos orgullosos, porque es la envidia de muchas otras revistas. (Ryofu: O_O ¡Voy a matar al búho!. ¡Se ha colado en mi despacho y ha cambiado mis frases! ¡Esto es una conspiración! ¡Sabotaje! ¡Ya te pillaré ya!).

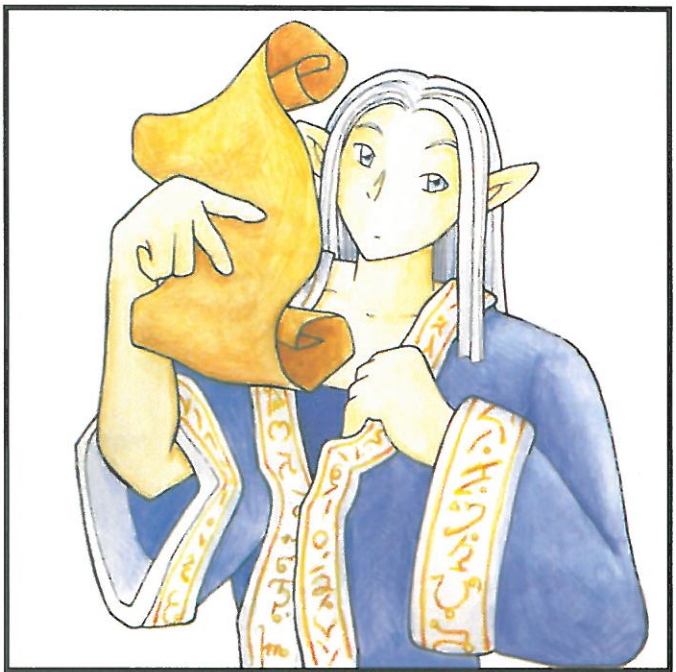
Bueno, este número empezamos con **Fernando Pérez** de Málaga. Él nos cuenta que es un gran aficionado a ***Shenmue*** y quiere saber para cuando y en que consola aparecerá su continuación, también quiere saber si verdaderamente merece la pena comprar la ***NGC*** con el ***Resident Evil***.

Fernando pues la verdad es que de momento parece ser que la **X-Box** es la consola elegida por **Sega** para desarrollar la tercera entrega de esta saga tan intrigante, aunque todavía no se han decidido del todo. Todo dependerá de cómo vaya las ventas del ***Shenmue 2*** de la misma consola. En cuando si vale la pena adquirir un **NGC** con el ***Resident Evil*** pues por votación nos han salido un resultado de 10 “Si” contra 1 “No”, así que está claro. (Si tienes el money pues ¡cómpratela ya!).

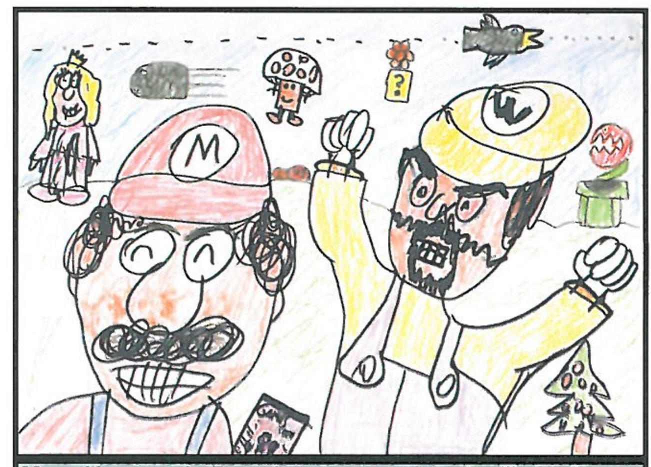
Isabel Carrasco de Barcelona es una seguidora incondicional de nuestra revista. Nos ha enviado esta carta felicitándonos por hacer una revista con tanta calidad y nos pregunta si estamos cansados de poner tanta pasión y empeño después de cuatro números.

Pues **Isabel**, la respuesta es que mientras aparezcan nuevos juegos de calidad es imposible que nos cansemos nunca, porque estamos aquí haciendo lo que nos gusta y como toda la gente que compra nuestra revista, disfrutamos con lo que hacemos y a eso se le llama pasión, así que preparaos porque cada vez iremos mejorando más y más (a excepción del Búho, claro...¬¬U), y sobre tu duda con el ***StarFox Adventures*** te diré que es la mejor opción en cuanto novedades de ***GameCube***.

Lilian Rodríguez desde Ibiza (¡La isla de las fuerzas especiales! O_o) nos envía una carta haciendo tres preguntas. Empieza preguntándonos



Lilian Rodríguez nos envía un mago que parece ser el de ***Magical Drop***. Es el mejor dibujo de este mes.



Marc Herrera de Barcelona nos envía este dibujo de Mario que ha realizado con sólo 11 años.

特种部队 GamesTech
Special Forces Mail

Games Tech - Special Forces Mail
Apartado de Correos 61
08901 Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)

sobre si es mejor ***Onimusha 2*** que ***Metal Gear Solid 2***, después quiere saber cuando sale el ***Devil May Cry 2,*** y por último nos pregunta si en la **GBA** se podrá escuchar *MP3*.
En respuesta a tu primera pregunta, te diremos que ambos juegos son excelentes, es sólo cuestión de gustos. ***Devil May Cry 2*** seguramente saldrá en Japón el día 30 de Enero del 2003 y en Europa sigue sin ser confirmado. Y lo del *MP3* en **GBA** pues el aparato ya ha sido comercializado por ***Kemko*** con utilidad de reproducir y grabar *MP3* en una **GBA**.

Y el último de este mes toca a **Salvador Gómez** de Huelva, quien nos confiesa de que está totalmente enamorado de ***Dynasty warriors 3*** y quiere que le digamos algún truco, saber si habrá una próxima entrega para **PS2** y también quiere que le recomiende algún juego para comprar estas Navidades.
Bueno **Salvador**, aquí te dejamos el mejor truco del juego, para poder utilizar todos los personajes aprieta la siguiente combinación en la pantalla de presentación: cuadrado, R1, triangulo, L1, triangulo. R2, cuadrado, L2, si escuchas un sonido entonces ya tienes acceso a todos los personajes ocultos del juego.
Como sólo me has indicado que tienes la ***PS2***, te recomendaré algunos juegos fuera de serie de esta consola: ***Final Fantasy X***, ***Devil May Cry*** (ahora está en Platinum), ***Metal Gear Solid 2*** (cuidado que pronto saldrá el ***Substance***), ***Onimusha 2***... Y para novedades, echa un vistazo al ***Top 10 Games Tech*** al final de la revista.
Aquí terminamos con una cálida despedida, todo los miembros del equipo Gamest y las fuerzas especiales os deseamos unas felices fiestas y esperamos que no nos pase nada a la hora de comer las doce uvas <<(^_^U)//-.

El general Ryofu y las fuerzas especiales de Ibiza



Isabel Carrasco es la autora de este bonito dibujo de Mai Shiranui.



Desde Pamplona nos llega este auto-dibujo de **Miguel Angel Soria,** el "**XBox Master**".



El bueno de **Fernando Pérez** nos demuestra su extravagante estilo de dibujo con un Ryu.

STREET FIGHTER ALPHA 3 ' - GBA

Modos y personajes:

Drama Mode: Completa una vez el modo Arcade con cualquier personaje
Survival Mode: Completa una vez el Drama mode
Evil Ryu: Completa el modo arcade 3 veces (3 personajes diferentes)
Guile: Completa el modo arcade 5 veces (5 personajes diferentes)
Maki: Completa el modo arcade 7 veces (7 personajes diferentes)
Yun: Completa el modo arcade 9 veces (9 personajes diferentes)
Eagle: Completa el modo arcade 11 veces (11 personajes diferentes)
Shin Gouki: Completa el modo arcade con Evil Ryu, Guile, Maki, Yun y Eagle
Final Vega: Completa el modo arcade con Shin Gouki, en la máxima dificultad
Final Battle : Pásate el Boss Survival
Saikyou Mode : Derrota 10 personajes en survival
Mazi Mode : : Derrota 30 personajes en survival
Classic Mode : : Derrota 50 personajes en survival
Zero Combo : Pásate el Final Battle

Opciones ISM:
Zero Combo: Completa el Final Battle una vez
Zero Cancel: Completa el Final Battle dos veces con personajes diferentes.
Super Zero Cancel: Completa el Final Battle 3 veces
Super Guard: Completa el Final Battle 4 veces
Infinite Guard: Completa el Final Battle 10 veces
Auto Guard: Completa el Final Battle 5 veces
Air Guard: Completa el Final Battle 6 veces
Zero Counter Plus: Completa el Final Battle 7 veces
Hard Body: Completa el Final Battle 8 veces
Guard Destroy: Completa el Final Battle 9 veces
Gauge Plus: Completa el Final Battle 11 veces
Limit Off: Completa el Final Battle 12 veces

Nota: El nivel de dificultad tiene que ser 2 o superior.

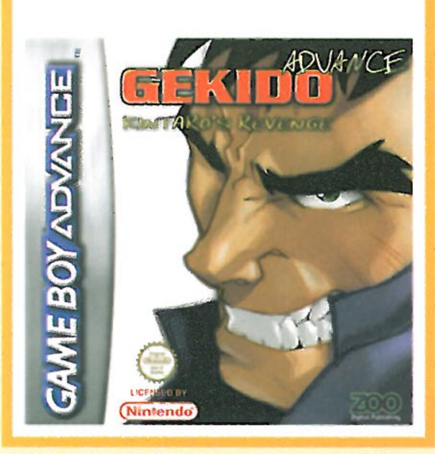


GEKIDO - GBA

Passwords
Estos passwords te llevarán al principio de cada nivel con el máximo posible de vidas.

Capítulo 2: MIMMO
Capítulo 3: HURRY
Capítulo 4: SMART
Capítulo 5: YNUTS

Password para energía infinita:
CRAZY



PRO EVOLUTION SOCCER 2 - PS2

Equipos clásicos:
Para conseguir los equipos clásicos de Argentina, Brasil, Inglaterra, Francia, Alemania, Holanda e Italia, gana la copa del continente del país correspondiente con dicho país (ejemplo: Copa de Sur América con Argentina).

All-Stars Europeo:
Gana la copa internacional con cualquier equipo.

All-Stars mundial:
Gana la liga internacional con cualquier equipo.

Más jugadores:
Gana la primera división de la *Master League* para conseguir nuevos jugadores. Se puede repetir este truco hasta un máximo de tres veces.







TOP 10 DEL MES

ACT = Acción
ADV = Aventura
FIG = Lucha
PLT = Plataformas
PUZ = Puzzle
RAC = Conducción
RPG = Rol
SIM = Simulador
SLG = Estrategia
SVH = Survival Horror

SISTEMAS

PlayStation 2



1	**Kingdom Hearts**	RPG
2	Onimusha 2: Samurai's Destiny	SVH
3	Final Fantasy X	RPG
4	Metal Gear 2: Sons Of Liberty	ADV
5	Pro Evolution Soccer 2	SIM
6	Project Zero	SVH
7	Devil May Cry	ACT
8	Marvel vs Capcom 2	FIG
9	Dynasty Tactics	SLG
10	Automodellista	RAC

Nintendo GameCube

1	**Resident Evil**	SVH
2	StarFox Adventures	ADV
3	Super Mario Sunshine	ADV
4	Mario Party 4	PUZ
5	Eternal Darkness	SVH
6	Super Smash Bross Melee	FIG
7	Sonic Adventure 2 Battle	ADV
8	Capcom vs SNK EO	FIG
9	Beach Spikers	SIM
10	Star Wars: The Clone Wars	ACT

Xbox

1	**Dead or Alive 3**	FIG
2	Silent Hill 2 Restless Dreams	SVH
3	Splinter Cell	ADV
4	Jet Set Radio Future	ACT
5	Sega GT 2002	RAC
6	Marvel vs Capcom 2	FIG
7	Crazy Taxy 3 Highroller	RAC
8	Gun Valkirye	ACT
9	Blinx	PLT
10	Halo	ACT

Game Boy Advance



1	**Castlevania: Harmony of Dissonance**	ADV
2	Metroid Fusion	ADV
3	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
4	Sonic Advance	PLT
5	Golden Sun	RPG
6	Megaman Zero	ACT
7	Street Fighter Alpha 3 Upper	FIG
8	Super Ghouls 'N Ghosts	ACT
9	Wario Land 4	PLT
10	Z.O.E The Fist of Mars	SLG

TOP VENTAS JAPÓN

1 Pokemon Sapphire (GBA)
2 Pokemon Ruby (GBA)
3 Biohazard 0 (GC)
4 Super Robot Taisen Original Generation (GBA)
5 Mario Party 4 (GC)
6 Taikou no Tatsujin (PS2)
7 Breath of Fire V Dragon Quarter (PS2)
8 Toruneko's Grand Adventure 3 (PS2)
9 Kirby Star: Fountain of Dream (GBA)
10 KinnikuMan 2nd Generation (GC)
11 Pop n' Music 7 (PS2)
12 Harry Potter & the Chamber of Secret (PS2)
13 Medal of Honor Frontline (PS2)
14 One Piece: Great Treasure of Nanatsu Island (GBA)
15 Shin Contra (PS2)

YA A LA VENTA

29/11/2002
Mario Party 4 (Game Cube)
6/12/2002
Bomberman Generation (Game Cube)
Dynasty Warriors 3 (XBox)
11/12/2002
Racing Auto Modellista (PlayStation 2)
Gio Gio's Bizarre Adventure (PlayStation 2)
Marvel vs Capcom 2 (PlayStation 2 / XBox)
Medal of Honor Frontline (Game Cube / PS2)
13/12/2002
Bubble Bobble Old and New (Game Boy Advance)
Metal Slug X (PSOne)
Dynasty Tactics (PlayStation 2)

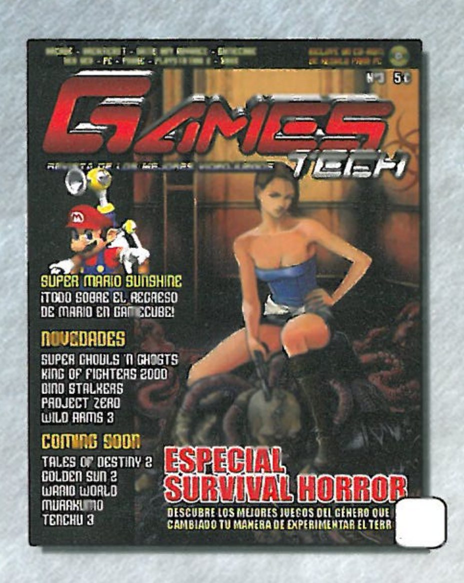
El top 10 de sistemas es de versiones europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.



LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE ESTABAS ESPERANDO, CON INFORMACIÓN INTERESANTE Y CONTENIDOS COMO DIOS MANDA.
LA REVISTA QUE MIRA POR LOS LECTORES Y NO POR LOS INTERESES AJENOS...
TODOS LOS MESES CON UN CD REPLETO DE MATERIAL METICULOSAMENTE SELECCIONADO.
¡NO ESPERES MÁS Y SUSCRÍBETE YA!

GAMES TECH
NOVEDADES
ARC THE LAD COLLECTION
SUPER ROBOT WARS A
SMASH BROS MELEE
WINNING ELEVEN 6
TEKKEN 4
VIEJAS GLORIAS
LA VERDADERA HISTORIA DE SEGA SATURN
COMING SOON
CASTLEVANIA WHITE NIGHT CONCERTO
GHOULS 'N GHOSTS R
RAGE OF DRAGONS
BIO HAZARD 0
ONIMUSHA 2
REPORTAJE
LAS NOVEDADES DEL E3 A FONDO
FINAL FANTASY XI ONLINE





PON EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra Reembolso
- ☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:
VISA - MASTER CARD:

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

y por e-mail a:
suscripciones@aresinf.com


¡NUEVA!
3D y Animación
Contenido del CD
TUTORIALES
COLE 3D
Unas intros de lujo
Este mes con Harry Potter
CARLES PILES
y el realismo gráfico

GAMES TECH CD

VÍDEOS

Legend of Zelda - Wind Maker
Metal GearSolid 2 Substance
Final Fantasy XI for Windows
Selección Tokyo Game Show
Sonic Mega Collection
Tales of Destiny 2
Final Fantasy X 2
Resident Evil 4
Arc The Lad 4
Rygar

MÚSICA

Remixes de clásicos
Selección Capcom
Ikaruga
Varios

IMÁGENES

Wallpapers Dragon Quest
Wallpapers Magnacarta
Especial ilustradores
Castlevania

JUEGOS

Elemental Panic Crash
Little Fighter 2

Y MÁS...

Animaciones en Flash
Skins de Winamp
Salvapantallas
Lyrics









